

# Menghimpun yang Terserak



Oleh:  
Guntur  
Wahyu Novianto  
Febri Yulika Asep  
Saepudin



Penerbit:  
ISI PRESS

# Menghimpun yang Terserak

Cetakan I, tahun 2020

Halaman: xii+82

Ukuran: 15,5 x 23 cm

Penulis:

Guntur

Wahyu Novianto

Febri Yulika

Asep Saepudin

Desain Sampul:

Taufik Murtono

Tata Letak:

Titisan Pulung Manunggal

ISBN: 978-602-5573-73-6

Anggota APTI:

Nomor: 003.043.1.05.2018

Penerbit:

ISI PRESS

Jl. Ki Hadjar Dewantara 19 Surakarta 57126

Telp. (0271) 647658 Fax. (0271) 646175

All rights reserved

©2020, Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Dilarang keras menterjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penulis.

## KATA PENGANTAR

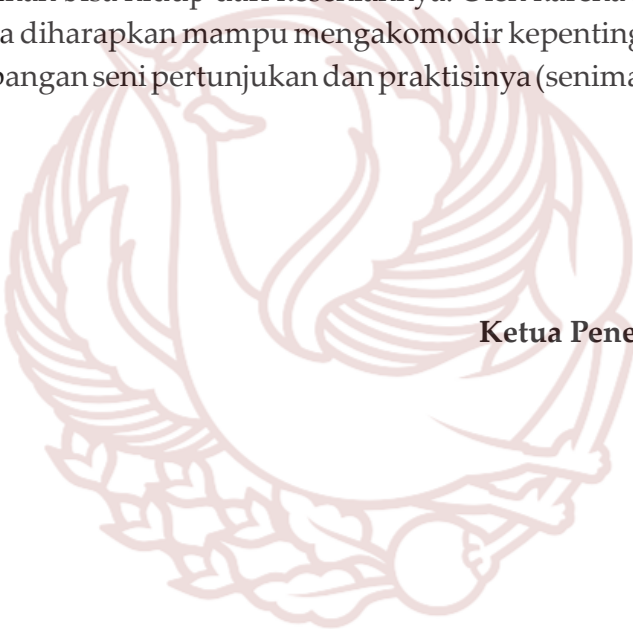
Kekayaan khasanah seni pertunjukan Indonesia sangat beragam, berbanding lurus dengan jumlah seniman, produk, dan jasa seni pertunjukan di Indonesia. Sayangnya selama ini pemasaran seni pertunjukan di Indonesia masih bersifat tradisional, mengutamakan informasi dari mulut ke mulut. Akibatnya persebaran informasi keberadaan seni pertunjukan itu pun terbatas, keterbatasan tersebut mengakibatkan kurang dikenalnya jenis, seniman, dan produk seni pertunjukan di masyarakat luas.

Oleh karena itu, perlu sebuah upaya untuk menghubungkan antara jenis, seniman, dan produk seni pertunjukan Indonesia dengan pengguna, akademisi, dan peneliti seni. Tata kelola seni melalui jejaring online dirasa mampu menjawab permasalahan keterbatasan informasi seni pertunjukan di Indonesia. Maka perancangan pemasaran tata kelola seni pertunjukan Indonesia berbasis digital terpadu menjadi penting untuk dilakukan.

Hal ini juga terkait dengan tanggung jawab institusi seni, khususnya lembaga pendidikan tinggi seni, untuk melakukan pelestarian dan pengembangan baik teoritik maupun praktik seni pertunjukan Indonesia. Berpijak dari pemikiran itu Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta bekerjasama dengan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dan Institut Seni Indonesia (ISI) Padang Panjang melalui penelitian penugasan Konsorsium Seni dari Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Kementrian Riset

dan Teknologi/BRIN menyusun perancangan pemasaran seni pertunjukan Indonesia secara online berbasis website dan aplikasi Senipedia.

Senipedia ini hadir dalam ranah distribusi yang menghubungkan agen-agen medan seni pertunjukan dalam ranah produksi dengan agen-agen penyangga medan seni pertunjukan dalam ranah konsumsi. Dengan kata lain, senipedia menghubungkan antara produsen (seniman) dengan apresian/ pengguna sehingga diharapkan seniman bisa hidup dari keseniannya. Oleh karena itu, senipedia diharapkan mampu mengakomodir kepentingan perkembangan seni pertunjukan dan praktisinya (seniman).



**Ketua Peneliti**



# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR TABEL .....	x
RINGKASAN.....	xi

## BAB I

PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. TINJAUAN PUSTAKA .....	4
C. METODE .....	8
BAGAN ALIR PENELITIAN .....	10

## BAB II

DATA LAPANGAN DAN ANALISIS .....	11
A. Data Lapangan dan Kriteria Konten.....	11
1. Konten dan Kriteria Artikel.....	12
2. Data Terkumpul .....	15
a. Jelajah.....	16
b. Artis.....	17
c. Khazanah.....	19
d. Galeri .....	19
e. Agenda.....	19
f. Siaran .....	20

## BAB III

Konsep Merek Senipedia .....	21
A. Tujuan Panduan Merek Senipedia .....	21
B. Sasaran Panduan Merek.....	21

C. Fungsi Panduan Merek Senipedia.....	22
D. Positioning Senipedia .....	22
E. Operasional Positioning Senipedia.....	24
F. Konsep Kreatif.....	24
G. Cita rasa komunikasi.....	26
H. .... Elemen Visual.....	27

## BAB IV

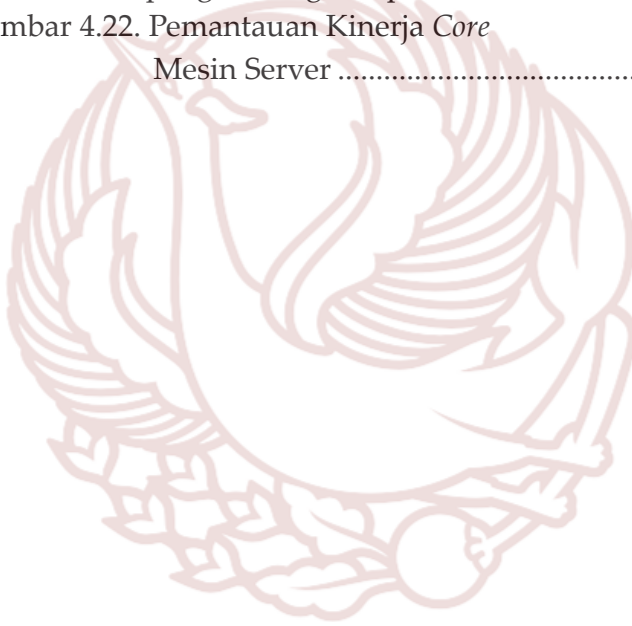
PERANCANGAN WEBSITE DAN APLIKASI.....	37
A. TUJUAN DAN MANFAAT .....	38
B. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM ....	38
1. Pengembangan Sistem.....	39
1.1 Analisis .....	40
1.2 Desain/Perancangan .....	40
1.3 Simulasi .....	41
1.4 Implementasi .....	41
1.5 Monitoring .....	41
1.6 Manajemen.....	42
2. Pengujian Sistem .....	42
C. KOMPONEN PENGEMBANGAN PLATFORM SISTEM .....	43
D. IMPLEMENTASI SISTEM .....	44
1. Desain Skema.....	44
2. Desain Sistem.....	45
3. Desain Antar Muka/User Interface.....	48
3.1 Hirarki Fitur Utama Desain Antar Muka.....	49
3.2 Desain Antar Muka/User Interface (UI) Website .....	50
3.3 Desain Antar Muka/User Interface (UI) Aplikasi <i>Mobile</i> .....	54

4. Perancangan dan Implementasi	
<i>Database Sistem</i> .....	55
4.1 Database dengan	
Fungsi Transaksional.....	55
4.2 Database dengan Fungsi Referensi.....	56
5. Perancangan dan Implementasi	
Platform Sistem .....	57
5.1 Perancangan dan Implementasi	
Platform Website .....	57
5.2 Percancangan dan Implementasi	
Platform Aplikasi Mobile.....	70
5.3 Pengujian Fungsionalitas	
dan Pengujian Validitas.....	73
5.4 Pengujian Kinerja Sistem .....	76
BAB V .....	79
PENUTUP .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81
ENDNOTES .....	83

## DAFTAR ISI

Gambar 4.1. Siklus <i>Network Development</i> ..... <i>Life Cycle</i> (NDLC) .....	39
Gambar 4.2. Desain Skema .....	45
Gambar 4.3. Desain Sistem dengan Otentikasi Member .....	46
Gambar 4.4. Desain Sistem dengan Otentikasi Administrator .....	47
Gambar 4.5. Fitur Utama Desain Antar Muka.....	49
Gambar 4.6. Layout UI Beranda .....	50
Gambar 4.7. Layout UI Galeri .....	50
Gambar 4.8. Layout UI Artis .....	51
Gambar 4.9. Layout UI Siaran .....	51
Gambar 4.10. Layout UI Siaran.....	52
Gambar 4.11. Layout UI Agenda .....	52
Gambar 4.12. Layout UI Khazanah .....	53
Gambar 4.13. Layout UI Beranda .....	53
Gambar 4.14. Layout UI Beranda .....	54
Gambar 4.15. Layout Fitur Menu Utama.....	54
Gambar 4.16. Perancangan dan Implementasi Database <i>table</i> transaksional .....	56
Gambar 4.17. Perancangan dan Implementasi Database <i>table</i> referensi .....	56
Gambar 4.16. Manifest general dalam pengembangan aplikasi .....	70
Gambar 4.17. <i>Repository</i> komponen dalam pengembangan aplikasi .....	70
Gambar 4.18. <i>Desain splash view</i> komponen dalam pengembangan aplikasi .....	71

Gambar 4.19. <i>Desain screen</i> beranda dalam pengembangan aplikasi .....	71
Gambar 4.19. <i>Desain fragmen</i> beranda dalam pengembangan aplikasi .....	72
Gambar 4.20. <i>Desain fragmen menu</i> fitur utama beranda dalam pengembangan aplikasi .....	72
Gambar 4.21. <i>Desain pager adapter menu</i> fitur utama beranda dalam pengembangan aplikasi .....	73
Gambar 4.22. Pemantauan Kinerja Core Mesin Server .....	78



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Bagan alir penelitian.....	10
Bagan 3.1 Positioning .....	23

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Konten .....	13
Tabel 2.2. Sebaran data. ....	15
Tabel 2.3. Data terverifikasi.....	16
Tabel 4.1. Spesifikasi Sistem Senipedia .....	43
Tabel 4.2. Spesifikasi Perangkat Lunak .....	43
Tabel 4.3. Spesifikasi Perangkat Keras .....	44
Tabel 4.4. Fitur Utama Desain Antar Muka.....	49
Tabel 4.5. Uji Fungsi .....	75
Tabel 4.6. Pengujian Kinerja Sistem.....	77

## RINGKASAN

Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan beragam suku bangsa yang memproduksi seni dan budayanya. Oleh karena itu, bangsa Indonesia, sangat kaya akan seni budaya. Menurut data BPS tahun 2010 terdapat 1.340 suku bangsa, tersebar di 34 Provinsi dengan 514 Pemerintahan Tingkat II : 416 Pemerintahan Kabupaten dan 98 Pemerintahan Kota yang semuanya memiliki website dengan menampilkan potensi seni budayanya, termasuk data seni pertunjukan. Selain itu, data seni pertunjukan juga ada di berbagai perguruan tinggi seni, para penggiat dan pusat-pusat studi seni pertunjukan. Semua data tersebut masih terserak dan belum dikelola secara terpadu sehingga menyulitkan. Maka, menyatukan data hasil kajian dan informasi terkait seni pertunjukan yang masih terserak menjadi penting untuk dilakukan. Dengan menyatukan semua data-data tersebut, akan membuka peluang pelaksanaan tata kelola pemasaran seni pertunjukan berbasis digital.

Cakupan penelitian meliputi perancangan identitas visual, antar muka, sistem informasi, serta tata kelola pemasaran seni pertunjukan Indonesia berbasis digital terpadu. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini mengombinasikan metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi menentukan tujuan (define), penelitian (research), membangun gagasan (ideate), membuat alternatif-alternatif prototipe (prototype), memilih (select), mengimplementasikan dalam sistem (implement), serta meninjau kembali (learn) dengan metode penelitian manajemen komunikasi pemasaran meliputi optimalisasi media, antara lain iklan visual dan

audiovisual di media cetak, stasiun tv, dan sosial media, promosi melalui beragam event seni budaya, dan personal selling melalui direct mail/leaflet yang diterapkan sesuai tahapan penelitian.

Hasil penelitian adalah pengembangan tata kelola pemasaran seni pertunjukan Indonesia berbasis digital dalam bentuk startup ensiklopedia seni pertunjukan Indonesia, meliputi desain identitas visual, antar muka, sistem teknologi informasi dan bisnis pemasaran. Startup ini dapat dimanfaatkan oleh beragam kalangan dengan bermacam motivasi. Pelaku, sanggar, dan kelompok seni pertunjukan dapat saling berhubungan dan memperluas jaringan. Akademisi dapat mengakses informasi seni pertunjukan Indonesia guna keperluan pengajaran, penelitian, dan pengabdian. Para pelaku usaha dan investor dapat mengakses informasi mengenai pelaku, sanggar, dan kelompok seni pertunjukan di Indonesia. Startup ini akan melengkapi kebutuhan hiburan, wisata, edukasi, dan informasi lainnya terkait dengan seni pertunjukan Indonesia.

Target luaran penelitian ini disesuaikan dengan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian pengembangan, yaitu pada tahun pertama (TKT 7) luarannya adalah prototype web dan app lengkap dan telah didemonstrasikan pada simulasi dan teruji pada ujicoba lapangan terbatas. Tahun ke-2 (TKT 8), Uji app di google playstore dan sosialisasi produk secara terbatas, dan tahun ke-3 (TKT 9), komersialisasi produk dengan menggandeng mitra swasta. Selain itu, luaran penelitian ini juga akan didaftarkan hak cipta dan merk dagang serta artikel ilmiah di jurnal internasional.

Kata kunci: seni pertunjukan, tata kelola, pemasaran, *start up*, digital.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Kajian seni pertunjukan di Indonesia telah banyak dihasilkan, perguruan tinggi seni di Indonesia sudah menghasilkan ribuan karya ilmiah. Identifikasi potensi seni pertunjukan di Indonesia pun terus dilakukan oleh Disbudpar dan Pemerintah Daerah. Para penggiat seni pertunjukan seperti Komunitas Salihara, Yayasan Kelola, KUNCI Cultural Studies Center, dan Garasi Performance Institute juga rajin melakukan riset. Selama ini hasil penelitian tersebut hanya tersimpan di perpustakaan atau tersaji di website masing-masing lembaga peneliti. Sehingga saat hendak mencari informasi terkait dengan salah satu seni pertunjukan Indonesia harus berkunjung ke perpustakaan atau membuka beberapa laman website.

Kondisi di atas menjadi tidak efisien di tengah masyarakat dengan aktivitas yang serba cepat. Seni pertunjukan harus adaptif dalam menyikapi perkembangan dunia hari ini. Maka, menyatukan data yang masih terserak menjadi penting dilakukan. Berbagai data yang ada disatukan dalam satu laman, sehingga dapat diakses secara mudah, cepat, efektif, dan efisien. Dengan menyatukan semua data tersebut, akan membuka peluang pelaksanaan tata kelola pemasaran seni pertunjukan berbasis digital.

Membawa seni pertunjukan pada ranah industri telah dilakukan oleh BEKRAF, dengan membantu para pelaku kreatif melalui program hibah infrastruktur. BEKRAF

memberikan bantuan berupa revitalisasi infrastruktur fisik beserta sarana penunjang. Sayangnya, dana besar yang telah diluncurkan oleh BEKRAF hanya terasa manfaatnya bagi pelaku seni, belum memberikan dampak luas bagi masyarakat dan negara, terlebih pada Pendapatan Domestik Bruto (PDB). Oleh karena itu, perlu dipikirkan bagaimana membangun infrastruktur yang memberikan dampak luas bagi masyarakat dan negara. Pengembangan tata kelola pemasaran seni pertunjukan Indonesia ini adalah upaya untuk melanjutkan apa yang telah dilakukan oleh BEKRAF, membawa seni pertunjukan ke ranah industri, mempertemukan pelaku seni pertunjukan dengan user yang lebih luas melalui infrastruktur 'langit' (jaringan digital).

Di Indonesia startup digital berkembang dengan pesat, diantaranya: startup belanja (Bukalapak), hotel dan wisata (Pegipegi), tiket (Traveloka), transportasi (Gojek), aplikasi edukasi (Ruang Guru), bahkan muncul juga startup pencipta game (Own Games). Hal itu semakin didukung dengan berkembangnya sosial media dan smartphone yang mencipta gaya hidup baru (mobile digital lifestyle). Terlebih pada era revolusi industri 4.0, melalui startup mampu merubah pola konvensional (transaksi langsung) menjadi transaksi digital.

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan berbagai layanan informasi terkait dengan arsip penelitian, dokumentasi pertunjukan, profil seniman, komunitas, jadwal pertunjukan, festival, beserta aspek penunjang lainnya (hotel, transportasi, tiket pertunjukan, dan sarana-sarana lainnya). Aplikasi yang dihasilkan dapat diunduh melalui google playstore di smart phone. Aplikasi ini

akan melengkapi kebutuhan hiburan, wisata, edukasi, dan informasi lainnya terkait dengan seni pertunjukan Indonesia.

Keberadaan aplikasi ini akan semakin kuat saat pemerintah menyelesaikan proyek satelit Palapa Ring sebagai jaringan tulang punggung sistem koneksi internet di Indonesia. Dijadwalkan, pada tahun 2019, seluruh proyek satelit Palapa Ring di Indonesia bagian barat (Natuna), tengah (Talaud), dan timur (Papua) sudah selesai dan beroperasi. Palapa Ring ini nantinya akan menghubungkan jaringan internet di seluruh wilayah Indonesia dengan kecepatan tinggi, sehingga orang di daerah-daerah terpencil mendapatkan hak akses internet yang sama. Satelit Palapa Ring akan semakin mendukung perkembangan startup di Indonesia, tidak terkecuali aplikasi yang akan dikembangkan ini.

Dari persoalan tersebut dapat dirumuskan bagaimana menciptakan sistem pemasaran seni pertunjukan Indonesia berbasis digital terpadu melalui pengembangan web dan app.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan sistem tata kelola seni pertunjukan berbasis digital terpadu merujuk pada fungsi tata kelola konvensional yang didalamnya mensyaratkan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengelolaan sumber daya manusia (SDM), pengarahan dan motivasi, serta pengawasan (Terry & Rue, 2000:9-10). Penelitian-penelitian yang berluaran digitalisasi potensi seni pertunjukan telah dilakukan namun rata-rata masih bersifat parsial, belum mencakup potensi Indonesia secara keseluruhan. Salah satu kegiatan pendokumentasian seni yang cukup komprehensif dilakukan oleh Indonesian Visual Art Archive (IVAA) yang merupakan transformasi dari Yayasan Seni Cemeti (YSC) yang didirikan tahun 1995 oleh beberapa perupa, manajer seni, wartawan, dan aktivis budaya. Ketika itu, Yayasan Seni Cemeti didirikan untuk mengisi kekosongan infrastruktur seni rupa melalui praktek dokumentasi proses karya. Dokumentasi yang dilakukan merupakan interpretasi para pendiri YSC terhadap situasi para perupa yang tidak memiliki rekaman dari karya yang diproduksi (terutama lukisan), karena setelah dipamerkan, karya-karya tersebut dimiliki oleh pembeli. Kondisi demikian menyebabkan para perupa sulit menunjukkan perkembangan karya, apalagi karena tidak memiliki tradisi membuat portofolio (IVAA, 2010).

Penelitian digitalisasi potensi pertunjukan dilakukan oleh Jannah dkk (2016, 245-251) yang didorong fakta bahwa masyarakat mengalami kendala dalam mencari informasi dan memesan kelompok seni karena informasi kelompok seni dalam suatu daerah belum terpublikasikan secara efektif. Sistem informasi pencarian dan pemesanan berbasis *web* merupakan solusi dari masalah tersebut. Informasi

berbagai kelompok seni yang ada pada suatu daerah akan diintegrasikan pada sistem tersebut. Sistem dibangun dengan metode *Waterfall* yang memiliki empat tahap yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai Sistem Manajemen Basis Data. Fitur yang ada pada sistem yang diusulkan adalah pendaftaran, pencarian, dan pemesanan kelompok seni pertunjukan. Adanya sistem ini membuat proses pencarian dan pemesanan dapat dilakukan secara lebih efisien karena masyarakat tidak perlu datang langsung ke alamat pemilik seni. Penelitian ini dapat dimanfaatkan dari aspek teknologi informasi yang ditawarkan, namun persoalan esensi, konten, dan sistem yang ditawarkan masih menganggap seni seperti produk sehari-hari. Faktanya seni memerlukan penanganan yang berbeda dari barang konsumsi.

Penelitian yang paling mendekati tema yang diusulkan telah dilakukan oleh Novianto (2019) yang menghasilkan prototipe direktori potensi seni pertunjukan di Solo Raya dalam bentuk website yang dapat dikembangkan ke wilayah yang lebih luas, dapat dijadikan sebagai pijakan metodologis bagi konservasi, reinterpretasi, rekonstruksi, dan revitalisasi seni dari perspektif masa depan, sekaligus memperkuat ikon budaya. Alasan dilakukannya penelitian mengingat seni pertunjukan merupakan salah satu kekayaan kawasan Solo Raya, bahkan seni pertunjukan sudah menjadi salah satu penciri kawasan ini yang meliputi Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen, dan Klaten. Serangkaian pergelaran seni pertunjukan diselenggarakan berkala di kawasan tersebut, dari tingkat desa, kecamatan, kota/kabupaten, nasional, sampai internasional. Penyelenggaraan dila-

kukan oleh pemerintah, masyarakat maupun institusi pendidikan yang ada di Solo Raya. Apresiasi terhadap beragam pertunjukan seni pertunjukan di Solo Raya bukan hanya berasal dari masyarakat lokal, melainkan juga masyarakat internasional. Tidak hanya apresiasi dalam konteks pariwisata seni budaya melainkan juga apresiasi dari masyarakat akademik dan peneliti. Aneka ragam seni pertunjukan yang terus tumbuh dan berkembang di Solo Raya juga mencerminkan beragam ekspresi estetis sebagai bagian integratif dari karya seni. Ekspresi estetis adalah bentuk visibilitas yang dapat menguraikan praktek artistik. Pengkajian terhadap ekspresi estetis dapat menguraikan dalam lingkungan seperti apa sampai cara bagaimana karya seni tersebut tercipta.

Arsip mempunyai peranan yang penting dalam sebuah institusi. Apabila arsip yang dimiliki kurang baik pengelolaannya dapat mengakibatkan sulitnya menemukan informasi yang telah disimpan dan akhirnya dapat menghambat tahapan proses pekerjaan selanjutnya. Oleh karena itu sebaiknya arsip dikelola menggunakan sistem pengelolaan arsip yang baik dan benar. Penelitian Simangunsong (2018) dibahas bagaimana merancang, menerapkan sistem serta pemeliharaan dan keamanan dokumen sehingga terhindar dari kerusakan. Sistem dibuat dengan menggunakan aplikasi *PHP MYSQL* dengan tujuan pengarsipan dokumen yang berbasis web ini dilakukan untuk membantu dan mencegah proses yang sangat lama dalam penyimpanan maupun pencarian suatu dokumen yang dibutuhkan di waktu yang cepat, tepat dan terperinci. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu studi kepustakaan, wawancara, observasi, dan dokumen.



Perangkat bergerak seperti *smartphone* dan tablet saat ini dapat difungsikan sebagai sumber informasi dalam rangka membangun sebuah sistem informasi manajemen modern. Perangkat tersebut dapat memperkecil jarak antara orang-orang di seluruh pelosok dunia dan dapat memberikan akses mudah untuk kapan dan dimana saja. Sistem informasi manajemen yang banyak digunakan saat ini umumnya masih berbasis perangkat komputer yang memiliki keterbatasan mobilitas dan fleksibilitas. Untuk memudahkan akses sistem informasi manajemen, penggunaan aplikasi pada perangkat bergerak saat ini mulai menjadi tren baru. Penelitian Hartono dan Yektyastuti (2018) merupakan pengembangan sistem informasi manajemen berbasis aplikasi *mobile*. Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Penelitian dilakukan di lingkungan Universitas Djuanda Bogor. Langkah pengembangan dilakukan melalui 1) tahap mengembangkan aplikasi *mobile* untuk sistem informasi manajemen perguruan tinggi; 2) menggunakan aplikasi tersebut dalam lingkup perguruan tinggi; dan 3) faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi.

## C. METODE

Cakupan penelitian meliputi perancangan identitas visual, antar muka, sistem informasi, serta pemasaran dan bisnis laman tata kelola seni pertunjukan Indonesia berbasis digital terpadu. Pelaksanaan penelitian pengembangan menggunakan metode riset dan pengembangan produk dengan langkah *define, research, ideate, prototype, select, implement, learn/DRIPSIL* (Ambrose & Harris, 2010:12) dan manajemen komunikasi pemasaran terpadu (Shimp, 2000) yang meliputi optimalisasi media, antara lain iklan visual dan audiovisual di media cetak, stasiun tv, dan sosial media, promosi melalui beragam event seni budaya, dan personal selling melalui direct mail/leaflet yang diterapkan sesuai tahapan penelitian.

Pelaksanaan penelitian selama tiga tahun dengan tahapan TKT 7 hingga 9.

Tahun pertama mewujudkan TKT tingkat 7 dengan proses dan capaian sebagai berikut.

1. Perangkat, proses, metode dan desain web dan app yang akan dikembangkan telah diidentifikasi. Tahap ini dilakukan dengan kegiatan identifikasi dan pengumpulan data lapangan meliputi deskripsi potensi seniman, sanggar, event, dan hasil kajian seni pertunjukan mencakup wilayah Jawa, Bali, dan Sumatera Barat. Perancangan identitas visual dan antar muka web dan app meliputi simbol, warna, tipografi, layout, dan gaya desain. Pengorganisasian konten dalam portal dan app.
2. Uji coba proses dan prosedur web dan app.
3. Perhitungan perkiraan biaya telah divalidasi.
4. Proses komersialisasi secara umum telah dipahami dengan baik.



5. Prototipe web dan app lengkap dan telah didemonstrasikan pada simulasi dan teruji pada ujicoba lapangan terbatas.

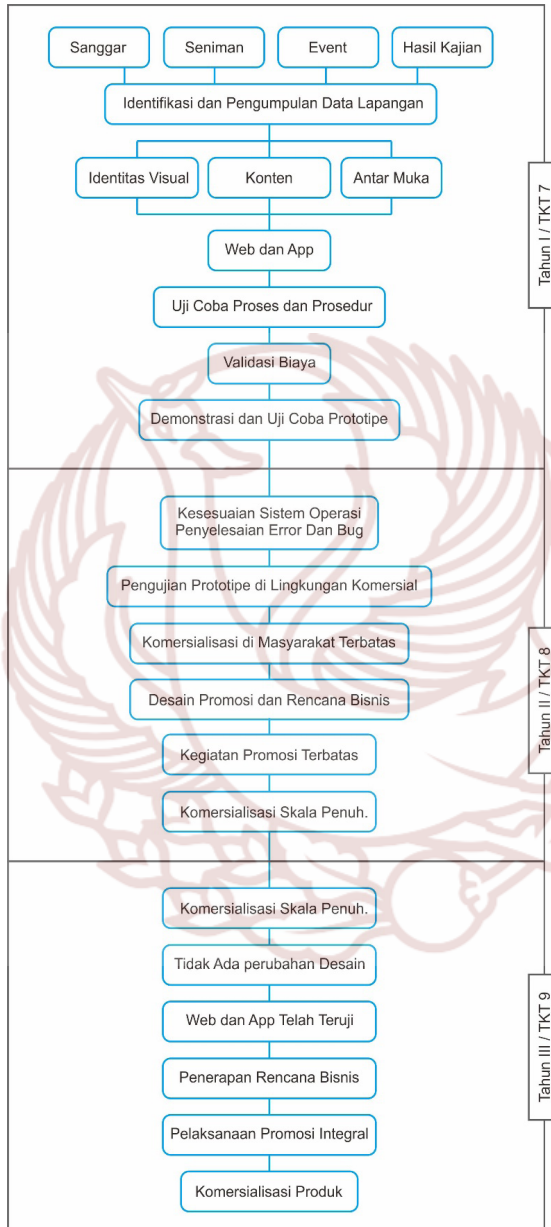
Tahun kedua mewujudkan TKT tingkat 8 dengan proses dan capaian sebagai berikut.

1. Desain web dan app sudah sesuai dan fungsi setiap komponen kompatibel dengan system operasi, tidak ada error dan bug.
2. App telah diuji dalam lingkungan komersial Google Store.
3. Proses komersialisasi diujicobakan pada konsumen terbatas sehingga kedua prototipe siap untuk komersialisasi awal sehingga menunjukkan hasil dan tingkat produktifitas yang dapat diterima.
4. Perancangan perangkat promosi dan penyusunan rencana bisnis
5. Sosialisasi produk kepada masyarakat secara terbatas.
6. Siap untuk komersialisasi skala penuh.

Tahun ketiga mewujudkan TKT tingkat 9 dengan proses dan capaian sebagai berikut.

1. Web dan app telah diterapkan dalam lingkungan komersial yang sebenarnya.
2. Tidak ada perubahan desain yg signifikan.
3. Teknologi telah teruji pada kondisi sebenarnya.
4. Produktivitas pada tingkat stabil
5. Semua dokumen yang dibutuhkan telah lengkap.
6. Penerapan rencana bisnis.
7. Pelaksanaan promosi integral menggunakan media secara efisien.
8. Komersialisasi produk dengan menggandeng mitra swasta.

# BAGAN ALIR PENELITIAN



Bagan 1.1. Bagan alir penelitian.

## **BAB II**

### **DATA LAPANGAN DAN ANALISIS**

#### **A. Data Lapangan dan Kriteria Konten**

Seni pertunjukan di Indonesia sangat banyak jumlahnya dan beragam bentuknya. Hal ini merupakan kekayaan intelektual bangsa yang tidak akan pernah habis. Namun begitu, pengelolaan seni pertunjukan yang berlimpah tersebut belum dilakukan secara maksimal bagi pengembangan seni dan para senimannya. Belum ada pengelolaan seni pertunjukan yang memadukan antara kepentingan seni, seniman dan apresian/ pengguna, agar seni pertunjukan dapat berkembang dengan baik dan seniman bisa hidup dari keseniannya. Oleh karena itu perlu tata kelola seni pertunjukan yang menjangkau semua kepentingan tersebut.

Secara umum sistem tata kelola digunakan sebagai acuan dalam usaha mengelola penggunaan sumber daya, seperti bahan material, modal, tenaga kerja, peralatan, dan informasi secara optimal agar menjadi sebuah bentuk atau hasil yang memiliki nilai kebermanfaatan (Jazuli, 2014:11). Dalam konteks penelitian ini, mengelola data seni pertunjukan yang selama ini terserak menjadi informasi yang terpusat sehingga mempermudah penikmat dan pengguna untuk mengapresiasi maupun menggunakan jasa maupun produk karya seni pertunjukan.

Selama ini, tata kelola seni pertunjukan hanya berhenti pada manajemen produksi, belum menyentuh ranah distribusi maupun konsumsi<sup>1</sup>. Senipedia hadir dalam ranah distribusi yang menghubungkan agen-agen medan

seni pertunjukan dalam ranah produksi dengan agen-agen penyangga medan seni pertunjukan dalam ranah konsumsi. Dengan kata lain, senipedia menghubungkan antara produsen (seniman) dengan apresian/ pengguna sehingga diharapkan seniman bisa hidup dari keseniannya.

Seni pertunjukan merupakan salah satu karya seni yang kompleks karena pada dasarnya seni pertunjukan tidak hanya melibatkan satu jenis komponen namun melibatkan berbagai jenis karya seni lain, seperti rupa dan suara/ musik. Seperti pada seni tari, seni yang ditampilkan bukan hanya tarian saja melainkan gabungan dari beberapa seni, seni rias, seni musik, tata panggung dan kostum yang di pakai. Seni pertunjukan tidak dapat berdiri sendiri maka dari itu ketika mengumpulkan data yang terserak tidak hanya mengumpulkan data seniman/ kelompok seni pertunjukan saja tetapi juga merambah bidang yang lain, misalnya pengrajin kuda lumping, pembuat gamelan, perias, atau pembuat kostum tari.

Sebagai proyek rintisan, data yang dikumpulkan baru dari empat provinsi yaitu; Jawa Tengah, Jawa Barat, Daerah Istimewa Yogyakarta dan Sumatera Barat. Selanjutnya ke depan, diharapkan dapat diupdate secara mandiri oleh praktisi seni pertunjukan di Indonesia melalui laman atau app senipedia.com.

## **1. Konten dan Kriteria Artikel**

Untuk mengakomodir kepentingan perkembangan seni pertunjukan dan praktisinya (seniman), serta sebagai dasar atau acuan pembantu peneliti dalam mengumpulkan data, maka perlu penggolongan data yang terbagi dalam konten yang ada di senipedia.com. Untuk detilnya seperti di bawah ini:

Tabel 2.1. Konten

NO	NAMA KONTEN	DESKRIPSI	KETERANGAN
1	BERANDA	Merupakan tampilan awal saat website dibuka. Berisi Resume seluruh informasi terpopuler yang ada pada tiap fitur ditambah dengan reportasi/ features event terbaru.	Diupdate otomatis dari artikel konten terbaru
2	ARTIS	Merupakan etalase online yang diperuntukkan bagi seniman perseorangan maupun kelompok untuk mempublikasikan profil seniman yang berisi informasi singkat tentang biografi dan aktivitas seniman atau kelompok /komunitas/paguyuban/sanggar seni pertunjukan di Indonesia.	<p>Panjang tulisan 300 kata dengan ilustrasi foto human interest.</p> <p>Format foto JPG dengan ukuran 300 dpi.</p> <p>Format video MP4 durasi maksimal 3 menit ukuran maksimal 150 MB.</p>
3	GALERI	Merupakan etalase online yang diperuntukkan bagi seniman perseorangan maupun kelompok untuk menawarkan jasa maupun produk seninya. Konten Galeri senipedia.com berisi deskripsi singkat tentang bentuk jasa atau produk komersial hasil karya seniman perseorangan maupun kelompok. Dilengkapi dengan informasi: nama produk, alamat, kontak, dan harga.	<p>Dilengkapi dengan foto komersial/ produk.</p> <p>Maksimal 3 foto</p> <p>Format foto JPG dengan ukuran 300 dpi.</p>

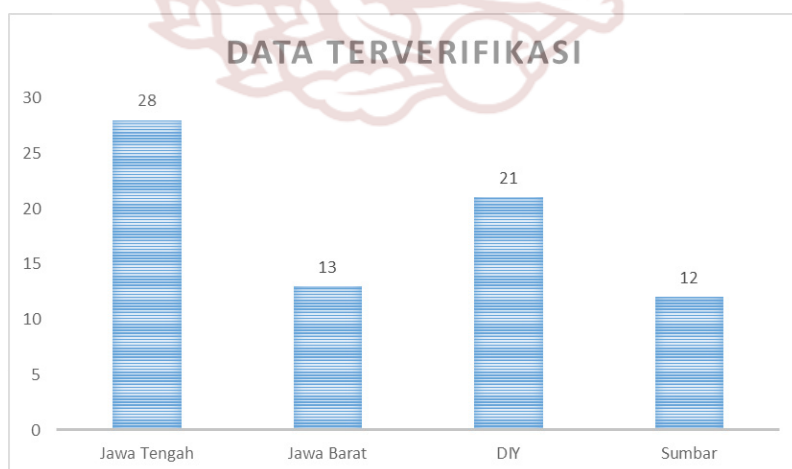
4	JELAJAH	Merupakan ulasan tentang berbagai bentuk dan peristiwa seni pertunjukan di Indonesia dalam tulisan features, opini, dan kajian ilmiah.	Panjang tulisan 1000 kata. Dilengkapi dengan foto dramatis/ human interest. Format foto JPG dengan ukuran 300 dpi.
5	KHA-ZANAH	Merupakan glosarium seni pertunjukan Indonesia yang berisi berbagai bentuk dan ragam seni pertunjukan di Indonesia.	Panjang tulisan 300 kata. Dilengkapi dengan foto dramatis/ human interest. Format foto JPG dengan ukuran 300 dpi.
6	AGENDA	Merupakan ruang informasi yang berisi jadwal kegiatan seni pertunjukan di Indonesia, meliputi nama kegiatan, waktu dan tempat, serta informasi akomodasi dan transportasi menuju lokasi.	Panjang tulisan 500 kata. Dilengkapi dengan foto dramatis/ human interest. Format foto JPG dengan ukuran 300 dpi.
7	SIARAN	Merupakan kumpulan dokumentasi audio visual seni pertunjukan. Selain itu juga sebagai saluran live streaming peristiwa seni pertunjukan di Indonesia.	Diskripsi singkat. Format video MP4 durasi maksimal 3 menit ukuran maksimal 150 MB

## 2. Data Terkumpul

Data yang diperoleh cukup beragam meliputi data peristiwa pertunjukan, biografi seniman ataupun kelompok/ komunitas/sanggar, jadwal pertunjukan baik yang bersifat rutin ataupun tidak, produk-produk seni pertunjukan beserta jasa penyedia kebutuhan pertunjukan, dan bentuk-bentuk seni pertunjukan di Indoensia.

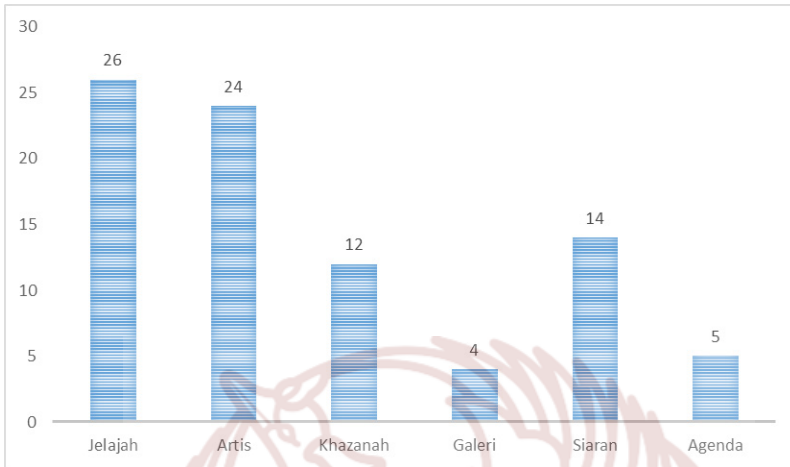
Semua data yang diperoleh dan terunggah di website senipedia merupakan data-data yang original. Data-data tersebut merupakan deskripsi yang ditulis langsung oleh kontributor di keempat wilayah, jadi bukan kompilasi dari artikel di sosial media ataupun tulisan ilmiah. Data-data audio-visual yang diperoleh merupakan hasil pengambilan langsung oleh fotografer lapangan. Ada 117 seni pertunjukan yang masuk, tetapi hanya 74 yang terverifikasi. Indikator verifikasi adalah artikel yang memuat unsur berita, yaitu 5 W 1 H (*who, what, when, where, why, dan how*) dan dilengkapi dengan foto penguat artikel. Sebaran data di tiap provinsi seperti di bawah ini:

Tabel 2.2. Sebaran data.





Tabel 2.3. Data terverifikasi



#### a. Jelajah

- 1) Melung Bersama Calungnya Sukendar (Jawa Tengah)
- 2) Mengenal Lebih Dekat Lengger Banyumas (Jawa Tengah)
- 3) Soreng: Potret Tari Rakyat Sampai Ke Istana (Jawa Tengah)
- 4) Topenng Ireng: Kamuflase Pencak Ke Seni Tari (Jawa Tengah)
- 5) Lestari Menjadi Tema Pertama dan Utama Dalam Pergelaran Festival Sindoro Sumbing (Jawa Tengah)
- 6) Dilema Identitas Jaran Kepang Temanggung (Jawa Tengah)
- 7) Dinamika Barongan Blora, Dulu, dan Kini (Jawa Tengah)
- 8) Dinamika KUltural Seni Ndolalak Purworejo (Jawa Tengah)
- 9) Barong Abang: Benteng Seni Agraris Masa Kini (Jawa Tengah)



- 10) Di Balik Cerita Cinta Ada Kethek Ogleng (Jawa Tengah)
- 11) Menghidupkan Konektivitas Kebudayaan Melalui Srawung Seni Candi (Jawa Tengah)
- 12) Dhukutan: Ekspresi Pemujaan Terhadap Warisan Leluhur (Jawa Tengah)
- 13) Lenggeng Wonosobo: Di Balik Kekuatan Mistis (Jawa Tengah)
- 14) Malam Jumat Kliwon Wayangan (Jawa Tengah)
- 15) Menyingkap Panggung Tari Kaum Waria (Jawa Tengah)
- 16) Kisah Getir Seni Tayub (Jawa Tengah)
- 17) Ngasah Guyub “Indonesian Ethnic Music Concer (Yogyakarta)
- 18) Festival Reog Dan Jatilan Tingkat DIY Tahun 2019 (Yogyakarta)
- 19) Mengintip Keberagaman Seni Di Indonesia Melalui Pagelaran Musik Nusantara (Yogyakarta)
- 20) Randai (Sumatera Barat)
- 21) Salawaik Dulang (Perlu Penulisan Ulang Yang Lebih Menarik (Sumatera Barat)
- 22) Gandang Tambua (Sumatera Barat)
- 23) Pasa Harau Art Cultural Festival (Sumatera Barat)
- 24) Festival Langkisau (Sumatera Barat)
- 25) Festival Budaya Hoyak Tabuik (Sumatera Barat)
- 26) Festival Galundi Singkarak (Sumatera Barat)

#### **b. Artis**

- 1) Keberjalinan: Sutanto Mendut, Suran, dan Komunitas Lima Gunung (Jawa Tengah)
- 2) Didik Sang Inovator Barongan Blora (Jawa Tengah)
- 3) Rahayu Supanggah (Jawa Tengah)

- 4) Kiprah Gondrong Gunarto Dalam Gamelan (Jawa Tengah)
- 5) Mengenal Karno Kd Dan Gaya Sragenan (Jawa Tengah)
- 6) Turonggo Bakti Manunggal (Jawa Tengah)
- 7) Komunitas Seni Soreng Warga Setuju (Jawa Tengah)
- 8) Sanggar Barongan Selo Ganti (Jawa Tengah)
- 9) Sanggar Ndolalak Budi Santoso (Jawa Tengah)
- 10) Balai Budaya Tanggulangin (Jawa Tengah)
- 11) Soerya Soemirat (Jawa Tengah)
- 12) Pardiman Seniman Acapella Mataraman (Yogyakarta)
- 13) Yono Benguk Pengendang Campursari Manthous (Yogyakarta)
- 14) Seno Nugroho Dalang Laris Dari Yogyakarta (Yogyakarta)
- 15) Sanggar Warga Laras (Yogyakarta)
- 16) ISLAMIDAR “Tuen”: Maestro Musik Tradisi Minangkabau (Sumatera Barat)
- 17) Asep Mulyana (Jawa Barat)
- 18) Koko Koswara: Pencipta Karawian Wanda Anyar (Jawa Barat)
- 19) Ega Robot (Jawa Barat)
- 20) Naming Pangendang Bajidoran (Jawa Barat)
- 21) Rita Tila (Jawa Barat)
- 22) Gugum Gumbira Maestro Tari Jaipongan (Jawa Barat)
- 23) Suwanda Maestro Kendang Jaipongan (Jawa Barat)
- 24) Saung Angklung Ujo ((Jawa Barat)

### **c. Khazanah**

- 1) Topeng Banjet (Jawa Barat)
- 2) Tembang Ciganjuran (Jawa Barat)
- 3) Kliningan (Jawa Barat)
- 4) Jaipongan (Jawa Barat)
- 5) Celempungan (Jawa Barat)
- 6) Kuda Renggong (Jawa Barat)
- 7) Wayang Golek (Jawa Barat)
- 8) Tari Umbul (Jawa Barat)
- 9) Ketuk Tilu (Jawa Barat)
- 10) Bajidoran (Jawa Barat)
- 11) Soreng (Jawa Tengah)
- 12) Pencak Silat (umum)

### **d. Galeri**

- 1) Sanggar Ndolalak Budi Santoso (Jawa Tengah)
- 2) Risang Guntur Seto/ RGS (Jawa Tengah)
- 3) Sanggar Barongan Selo Ganthi (Jawa Tengah)
- 4) Wayang Orang Sriwedari (Jawa Tengah)

### **e. Agenda**

- 1) Festival Pesona Budaya Minangkabau (*Data Sumbar-Festival*)
- 2) Festival Siti Nurbaya (*Data Sumbar-Festival*)
- 3) Festival Danau Maninjau (*Data Sumbar-Festival*)
- 4) Festival Berkaul (Bakaua)- (*Data Sumbar-Festival*)
- 5) Wayang Wong Sriwedari (*Data Jawa Tengah*)

#### **f. Siaran**

- 1) Kuda Renggong (Jawa Barat)
- 2) Wayang Golek (Jawa Barat)
- 3) Tari Umbul Kolosa (Jawa Barat)
- 4) Tari Ketuk Tilu (Jawa Barat)
- 5) Gamelan Awi (Jawa Barat)
- 6) Bajidoran (Jawa Barat)
- 7) Topeng Ireng (Jawa Tengah)
- 8) Soreng (Jawa Tengah)
- 9) Barong Blora (Jawa Tengah)
- 10) Ndolalak (Jawa Tengah)
- 11) Lengger Wonosobo (Jawa Tengah)
- 12) Jaran Kepang (Jawa Tengah)
- 13) Calung Banyumas (Jawa Tengah)
- 14) Lengger Banyumas (Jawa Tengah)



## **BAB III**

### **KONSEP MEREK SENIPEDIA**

#### **A. Tujuan Panduan Merek Senipedia**

Untuk melindungi kekuatan merek sehingga dapat terus menciptakan nilai bagi usaha ini. Panduan merek menjelaskan cara menggunakan elemen-elemen merek, seperti identitas dan nama. Pedoman ini menyediakan manual komprehensif bagi siapa saja yang akan menggunakan merek dan komponennya dalam pekerjaan mereka.

1. Untuk memperjelas kualitas, kelebihan dan kemampuan Senipedia.
2. Untuk memastikan tema kunci hadir dalam setiap materi komunikasi.
3. Untuk menciptakan hubungan internal dan eksternal yang khas.

#### **B. Sasaran Panduan Merek**

Siapa pun yang berkomunikasi atas nama Senipedia harus menggunakan buku ini sebagai panduan yang bermanfaat dan menginspirasi.

- 1) Para pengambil keputusan dapat menggunakan panduan ini sebagai platform untuk fokus inisiatif pengembangan yang akan dijalankan.
- 2) Divisi strategis dapat menggunakannya untuk untuk merencanakan strategi konten baru yang penuh dampak.

- 3) Penulis naskah dapat menggunakannya untuk memantik inspirasi saat menulis konten tentang seni-seni yang terserak di seluruh penjuru Indonesia.
- 4) Desainer dapat mewujudkan karya dari aspek tipografi, warna, fotografi dan layout dengan panduan yang konsisten dan berkarakter.

### **C. Fungsi Panduan Merek Senipedia**

Panduan ini adalah hasil dari proses strategis yang dimulai dengan studi persepsi audiens. Komunikasi yang terinspirasi oleh panduan ini akan memperkuat kesadaran dan pemahaman audiens, karena semuanya akan terjalin dengan benang merah yang kuat.

Panduan ini seharusnya digunakan sesuai dengan fungsinya untuk:

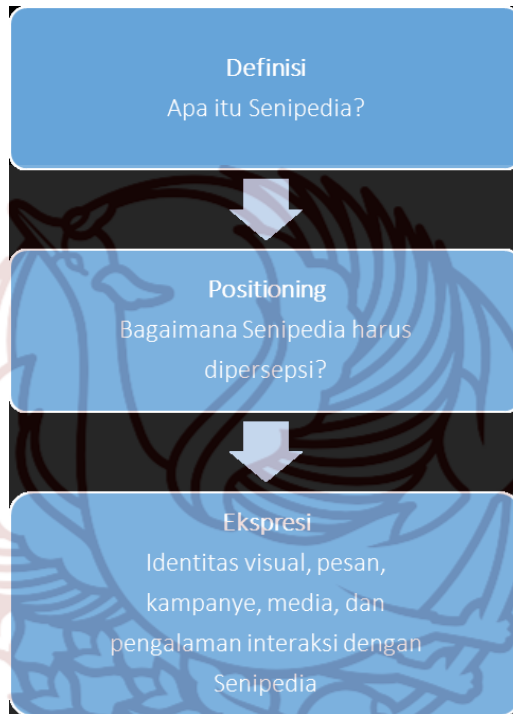
1. Memperjelas kualitas, kelebihan dan kemampuan Senipedia.
2. Memastikan tema kunci hadir dalam setiap materi komunikasi.
3. Menciptakan hubungan internal dan eksternal yang khas.

Panduan ini adalah hasil dari proses strategis yang dimulai dengan studi persepsi audiens. Komunikasi yang terinspirasi oleh panduan ini akan memperkuat kesadaran dan pemahaman audiens, karena semuanya akan terjalin dengan benang merah yang kuat.

### **D. Positioning Senipedia**

Positioning adalah bagaimana merek dipersepsi dalam benak audiens. Positioning harus menjadi sebuah persepsi yang berbeda, memotivasi dan berkelanjutan (Kartajaya, 2004). Ini bukan hanya definisi Senipedia atau bagaimana

mengekspresikannya tagline, tetapi itu harus berfungsi sebagai inti konseptual untuk semua yang dikomunikasikan. Ini adalah tentang apa yang ingin orang rasakan ketika mereka berinteraksi dengan Senipedia. Penentuan posisi Senipedia dibangun dengan atribut dan tema berikut.



Bagan 3.1 Positioning

1. Positioning Statemen  
Senipedia, menghimpun yang terserak untuk mewujudkan masa depan seni pertunjukan Indonesia yang lebih baik.
2. Dukungan untuk Positioning  
Senipedia berusaha secara konsisten menghasilkan nilai intelektual, ekonomi, dan sosial bagi seni per-

tunjukan Indonesia. Senipedia mengintegrasikan riset dengan praktik yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Melalui Senipedia, komunitas seni pertunjukan yang beragam dapat berinteraksi secara dinamis dan menghasilkan dunia seni pertunjukan yang dicita-citakan.

### **E. Operasional Positioning Senipedia**

Menarasikan Citra: Bila setiap pesan Senipedia dikemas dalam konsep yang konsisten dan terhubung dengan audiens secara berkelanjutan, maka akan menghasilkan refleksi citra khas Senipedia secara utuh.

Setiap Divisi di Senipedia seharusnya memahami dan menaati panduan yang telah dituliskan.

1. Tunjukkan melalui komunikasi bagaimana Senipedia menata dan mengemas informasi seni pertunjukan Indonesia.
2. Tunjukkan bagaimana Senipedia berguna bagi masa depan infrastruktur seni pertunjukan Indonesia Anda.
3. Tunjukkan citra profesional dan bersahabat.
4. Mempertimbangkan tema-tema kearifan dalam seni.
5. Dukung semua informasi dengan fakta-fakta lapangan.

### **F. Konsep Kreatif**

Konsep kreatif merupakan strategi perwujudan dari positioning dengan mempertimbangkan semua elemen merek dalam komunikasi. Merupakan bagian penting untuk mendapatkan kesan yang diharapkan melalui cita rasa komunikasi yang khas (Rangkuti, 2013).



1. Mewujudkan masa depan merek  
Senipedia berusaha melampaui apa yang telah dilakukan pihak-pihak lain dalam menghimpun potensi seni pertunjukan Indonesia. Untuk itu semua divisi di Senipedia harus memiliki sikap dan usaha keras untuk mewujudkan masa depan tata kelola seni pertunjukan Indonesia berbasis digital.
  - a. Dalam pesan verbal dengan menulis setiap narasi seni pertunjukan Indonesia secara informatif, lengkap dan mengedukasi secara bersahabat.
  - b. Dalam pesan visual melalui pemilihan unsur-unsur visual yang tepat untuk merefleksikan kepribadian Senipedia.
2. Merancang konten  
Bagaimana kepribadian itu disampaikan secara verbal harus mewujud dalam konten, melalui struktur kalimat, pilihan kata, dan cita rasa komunikasi yang menciptakan karakter Senipedia.
3. Panduan cara menyusun konten secara konsisten  
Mengomunikasikan nilai-nilai Senipedia, antara lain.
  - a. KEYAKINAN untuk mewujudkan masa depan tata kelola seni pertunjukan Indonesia.
  - b. KEUNGGULAN yang diwujudkan melalui strategi penyusunan konten
  - c. KELUASAN sumber daya manusia dalam jaringan digital
  - d. KEBERAGAMAN sumber daya seni pertunjukan Indonesia

## **G. Cita rasa komunikasi**

Nilai-nilai yang tertanam dalam Senipedia harus menjiwai cita rasa komunikasi. Semua hubungan dengan audiens harus didasari sifat-sifat berikut.

- a. **MEMICU KEINGINTAHUAN.** Masyarakat dalam jaringan infrastruktur seni pertunjukan perlu diupayakan keingintahuannya untuk mendapatkan kepedulian dalam mewujudkan masa depan seni pertunjukan Indonesia.
- b. **DISAMPAIKAN DENGAN INTENSITAS.** Komunikasi Senipedia kepada masyarakat harus disampaikan dengan intensitas kuat untuk menunjukkan keseriusan menangani potensi seni pertunjukan Indonesia.
- c. **MEMBANGKITKAN OPTIMISME.** Semua pesan harus disampaikan dalam perspektif membangun walaupun tidak menutup diri terhadap pikiran kritis.
- d. **MEMENGARUHI KESADARAN SOSIAL.** Pesan yang disampaikan dimaksudkan untuk menggugah kesadaran bersama terhadap posisi strategis seni pertunjukan Indonesia dalam pembangunan bangsa.
- e. **INDEPENDEN.** Pengelolaan Senipedia harus bebas dari tekanan pihak manapun sehingga kemandirian dan integritas dapat terwujud.
- f. **BERBASIS DATA.** Setiap komunikasi yang disampaikan harus berbasis data lapangan dan fakta kuat guna menjaga kualitas Senipedia.
- g. **SIKAP TERBUKA.** Mengembangkan sikap terbuka merupakan perwujudan intelektualitas dan kematangan yang akan membentuk kepribadian Senipedia.

## H. Elemen Visual

### 1. Logo

Logo adalah komponen paling penting dalam identitas visual (Rustan, 2013). Merupakan wajah yang mencerminkan karakter bagi Senipedia. Logo harus tampil konsisten dengan panduan yang ketat. Logo Senipedia tidak boleh dibuat ulang dengan aplikasi apapun. Semua pihak yang memerlukan file logo harus mengakses dan mengunduh melalui website resmi [senipedia.com](http://senipedia.com).



### 2. Penerapan utama

Penerapan utama logo harus tampil dengan warna lengkap, meliputi Biru Tua (C:100, M:90, Y:70, K:50), Biru Muda (C:60, M:0, Y:30, K:0), Hijau Muda (C:40, M:0, Y:100, K:0), Oranye (C:0, M:60, Y:100, K:0) dengan latar belakang putih atau warna sangat muda.



Biru Tua  
(C:100, M:90, Y:70, K:50)



Biru Muda  
(C:60, M:0, Y:30, K:0)



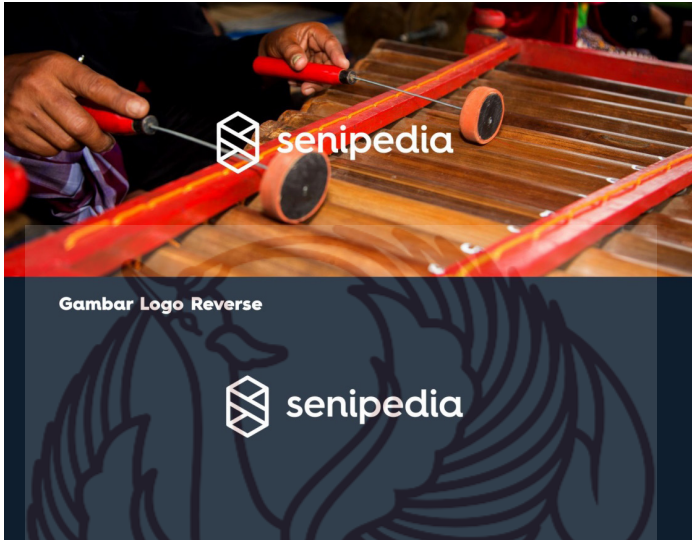
Hijau Muda  
(C:40, M:0, Y:100, K:0)



Oranye  
(C:0, M:60, Y:100, K:0)

### 3. Penerapan lain

Penggunaan lainnya, dapat pula logo tampil dalam warna negatif bila berpadu dengan latar belakang warna-warni atau warna gelap.



Dalam situasi yang terbatas, logo bisa tampil dalam satu warna/monokrom.



#### 4. Ukuran dan bidang kosong



#### 5. Kemitraan dalam logo



Kementerian Riset dan Teknologi  
Badan Riset dan Inovasi Nasional  
Republik Indonesia



senipedia

#### 6. Warna



Biru tua adalah warna pekat yang menggambarkan kedalaman nilai-nilai dalam budaya Indonesia.



Biru muda merupakan representasi lautan dan cakrawala tanpa batas potensi seni pertunjukan Indonesia.

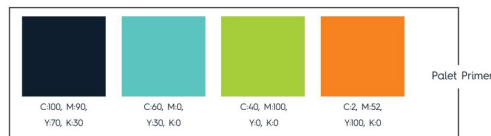


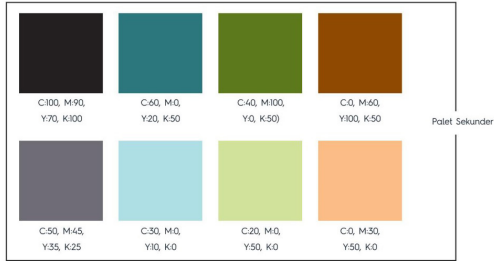
Hijau adalah lambang kemakmuran yang menopang infrastruktur seni.



Oranye mewakili kreativitas yang melekat dalam tata kelola.

#### 7. Palet warna





## 8. Tipografi

Tipografi merupakan unsur visual yang cukup kuat dalam membentuk kesan dan karakter merek. Tipografi bertujuan memartabatkan konten tulisan Pemilihan tipografi yang tepat mampu mengangkat citra konten di dalamnya (Murtono, 2014). Tipografi Senipedia menggunakan satu keluarga huruf yaitu Hurme Geometric Sans. Huruf ini memiliki varian yang cukup lengkap, antara lain black, bold, semi bold, normal, light, dan thin, lengkap dengan versi italic.

### **Hurme Geometric Sans Black**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

### ***Hurme Geometric Sans Black Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

---

### **Hurme Geometric Sans Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

### ***Hurme Geometric Sans Bold Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

Hurme Geometric Sans Semi Bold  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890

*Hurme Geometric Sans Semi Bold Italic*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890*

Hurme Geometric Sans Normal  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890

*Hurme Geometric Sans Normal Italic*  
*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890*

9. Fotografi

Fotografi merupakan media yang strategis untuk menunjukkan potensi seni pertunjukan Indonesia yang beragam dan dinamis. Narasi visual fotografi dapat merekam makna dan menghubungkannya dengan audiens dengan cara yang tidak dimiliki oleh komunikasi verbal. Fotografi Senipedia harus merefleksikan karakter dunia seni pertunjukan Indonesia beserta suasana infrastruktur pendukungnya.

- a. Foto dramatik: untuk menggambarkan pertunjukan seni.







- b. Foto human interest: untuk menunjukkan sisi manusia dalam dunia seni pertunjukan.





- c. Foto komersial: untuk menyajikan produk dalam galeri seni



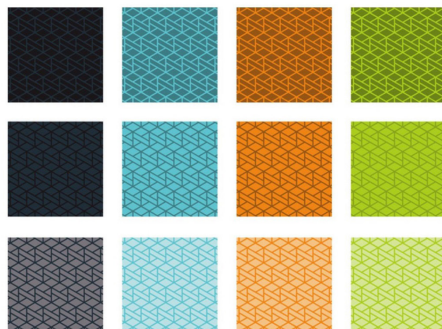
## 10. Elemen grafis

Senipedia telah menyediakan berbagai unsur grafis untuk menghasilkan komunikasi visual yang khas dan mudah dikenali. Elemen-elemen tersebut dapat dimodifikasi ukuran dan komposisinya, sepanjang tidak mengubah kesan secara keseluruhan.

- a. Komposisi bidang

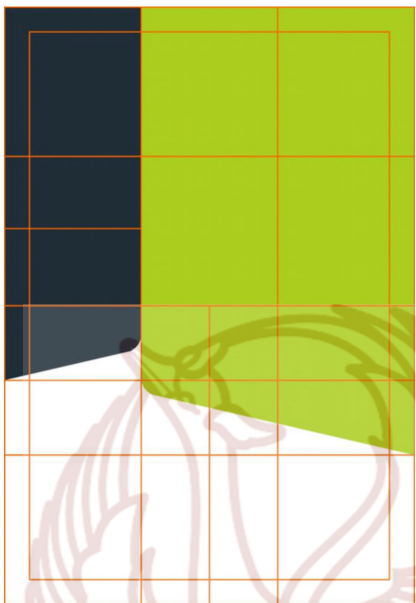


- b. Pattern



11. Template Publikasi

a. Grid



b. Layout

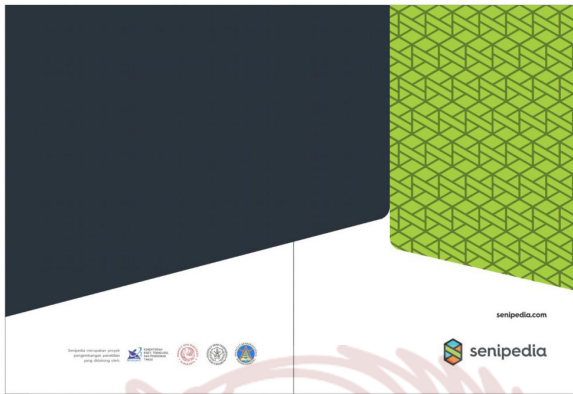


## 12. Penggunaan lain

### a. Outdoor



## b. Folder



## c. Merchandise



## **BAB IV**

### **PERANCANGAN WEBSITE DAN APLIKASI**

Potensi seni dan budaya di Indonesia memiliki entitas sangat beragam dan luas. Namun keberagaman entitas tersebut cenderung kurang mendapat perhatian, hampir secara masif para pelaku dan dinamika yang mewarnai keberagaman seni tidak diketahui masyarakat luas. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman terhadap seni budaya, utamanya mengenal pelaku seni di dalamnya akan menjadi penghambat terhadap pelestarian seni dan budaya di Indonesia.

Pada fase ini, saatnya menembus batas dan menghilangkan sekat pemisah antara pelaku, keberagaman seni, dan industri kreatif penopang seni budaya. Secara umum masyarakat lebih fokus atas pertunjukan utama, karya seni kolosal, dan larut dalam gemerlap seremonial seni. Hal tersebut tentu tidak menjadi soal, hanya terkadang pernak-pernik pendukung seni budaya tersebut tidak dikenal dan bahkan tidak pernah tersentuh oleh masyarakat. Para pembuat kostum, perias, pembuat instrument, para penggiat seni di daerah seringkali dilupakan karena memang kurang terekspos dan akses informasi yang terbatas terhadap mereka.

Tata kelola seni dan budaya inilah yang belum terhimpun dengan baik. Sebaran potensi seni, ragam budaya dan warna-warni kearifan lokal masih berserak, sehingga menjadi penghambat pelestarian, branding, dan inovasi seni budaya kedepan. Mengatasi problematika tersebut

maka dibuatlah senipedia, yang nantinya mewujudkan tata kelola berbasis digital seni dan budaya di penjuru pelosok nusantara.

Pemilihan senipedia sebagai *platform* website dan aplikasi mobile tata kelola digital informasi potensi dan promosi budaya, serta mengekspos para aktor intelektual penggiat seni dari berbagai elemen, mengenalkan industri kreatif dan produk seni. Dimana segala hal terkait seni yang masih berserak ragam dan pernak perniknya, dengan senipedia dapat bersatu menjadi utuh dikenal masyarakat luas.

## **A. TUJUAN DAN MANFAAT**

Mempermudah pengelolaan informasi seni dan budaya serta potensi daerah melalui platform digital terpadu, yang dikelola dan dikembangkan secara mandiri.

Menggerakkan ekonomi kreatif bidang seni budaya kepada masyarakat luas.

Mewadahi para penggiat dan aktor intelektual seni budaya untuk mempromosikan dan mengenalkan diri melalui informasi yang dapat diakses kapan saja, dan dimana saja.

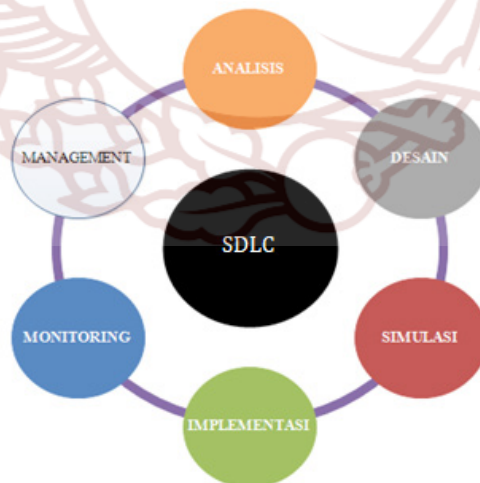
## **B. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Tahapan yang dilakukan adalah melakukan analisa kebutuhan tentang sistem tata kelola digital terpadu berbasis website dan aplikasi mobile, serta mempelajari kebutuhan desain serta konten agar sitem dapat berjalan dengan optimal dan tepat sasaran.



## 1. Pengembangan Sistem

Menggunakan model pengembangan sistem Software Development Life Cycle (SDLC), merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak. Pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya dan dapat memakan waktu untuk menyelesaikannya. Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut di terapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya (Hermawan, R., & Hidayat, A. 2016).



Gambar 4.1. Siklus *Network Development Life Cycle* (NDLC)

## 1.1 Analisis

Melakukan identifikasi untuk menemukan berbagai macam kemungkinan kendala pada saat penerapan sistem yang akan dihadapi oleh Senipedia..

- a. Identifikasi keadaan sistem saat ini  
Dilaksanakan observasi dan wawancara ke kepada stakeholder senipedia dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan penerapan teknologi yang digunakan saat ini. Pada saat analisa awal platform sistem senipedia belum ada sehingga diperlukan perancangan dan implementasi sistem baru.
- b. Identifikasi penanganan masalah  
Mengidentifikasi semua aset, ancaman, dan serta langkah positif melindungi tata kelola sistem digital terpadu Senipedia. Sehingga diperlukan implementasi sistem berbasis website dan aplikasi mobile, dengan akses bebas, terbatas, dan *role administrator*.

## 1.2 Desain/Perancangan

- a. Pembuatan skema sistem  
Pembuatan skema penerapan sistem informasi tata kelola digital terpadu yang digunakan oleh Senipedia.
- b. Pembangunan sistem  
Selanjutnya setelah dilakukan perancangan sistem dan komponen pendukung infrastruktur dan pembangunan sistem Senipedia berbasis website dan aplikasi mobile, interface manajemen user, dan integrasi data user.



c. **Kebutuhan sistem**

Menjelaskan tentang kebutuhan sistem baik hardware maupun software yang dipakai oleh server maupun client.

### **1.3 Simulasi**

Tahapan ini bertujuan untuk melihat kerja awal dari sistem yang akan dibangun dan sebagai bahan pertimbangan. Sebelum benar-benar akan diterapkan. Melakukan simulasi instalasi web server, kemudian menerapkan platform pengembangan website, pengembangan aplikasi mobile, dan dilakukan integrasi data bagi user/pengguna.

### **1.4 Implementasi**

Tahap implementasi ini akan memakan waktu lebih lama dari tahapan sebelumnya. Menerapkan semua yang telah direncanakan dan di desain dan ini merupakan tahapan yang sangat menentukan berhasil atau gagalnya sistem bekerja untuk menyelesaikan masalah teknis dan non teknis.

### **1.5 Monitoring**

Melakukan proses seperti pengujian, monitoring, dan backup sistem, agar sistem Senipedia yang dibangun tidak memiliki celah kegagalan kinerja sistem. Serta sistem berjalan sesuai dengan keinginan dan tujuan awal dari user pada tahap awal analisis.

## 1.6 Manajemen

Dilaksanakan evaluasi sejauh mana tingkat efektivitas dari sistem yang dibangun, dan membandingkan dengan tujuan awal serta kondisi ideal yang diharapkan. Hasil dari analisa akan dijadikan untuk usaha perbaikan di masa yang akan datang.

## 2. Pengujian Sistem

### 2.1 Pengujian Fungsionalitas

Menggunakan pengujian dengan metode *Black-Box* pada platform sistem senipedia yang akan dibuat. Pengujian ini memfokuskan pada keperluan fungsional dari sistem tersebut.

### 2.2 Pengujian Validitas

Melakukan pengujian validitas terhadap kinerja platform sistem Senipedia. Hal ini dimaksudkan untuk dapat mengetahui seberapa ketepatan kinerja fitur yang dilakukan oleh sistem.

### 2.3 Pengujian Kinerja Sistem

Melakukan uji kinerja dengan cara memonitoring performa web service pada server dalam satu waktu, dengan beberapa sampel akses data. Sehingga diketahui ada potensi *bottleneck* sistem atau tidak saat diimplementasikan.

### C. KOMPONEN PENGEMBANGAN PLATFORM SISTEM

1. Setelah ditentukan model pengembangan platform senipedia yang berbasis website dan aplikasi mobile, maka selanjutnya adalah menentukan komponen pendukung yang turut menentukan kelancaran penerapan penerapkan sistem ini.

Tabel 4.1. Spesifikasi Sistem Senipedia

Sistem	Keterangan
Sistem Senipe- dia	Sistem yang berjalan dengan platform website dan mobile. Dikembangkan mendukung web <i>responsive</i> desain multi device, memiliki integrasi user, dan administrator .

Tabel 4.2. Spesifikasi Perangkat Lunak

No.	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Ubuntu Server Linux	Sistem operasi dari turunan Debian, yang sebagai sistem induk untuk menjalankan sistem core sistem senipedia.
2	PHP dan HTML5	Software web service yang digunakan untuk berjalannya proses <i>front-end</i> senipedia. Sehingga proses pada <i>back-end</i> server dapat berjalan dengan baik.
3	MySQL	Perangkat lunak yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola <i>database</i> pengguna secara terpusat berbasis MySQL
3	Zeplin	Merupakan perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk mendesain user <i>interface front-end</i>

Tabel 4.3. Spesifikasi Perangkat Keras

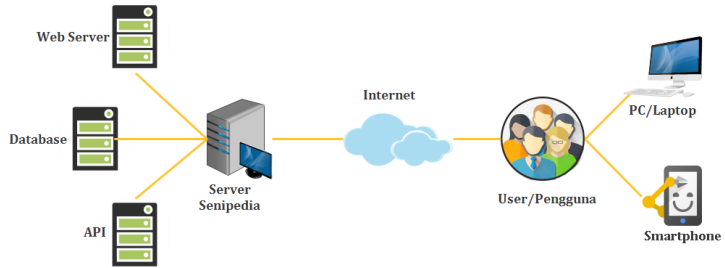
No	Perangkat	Jumlah	Keterangan
1	Komputer Server Senipedia	1	Sebagai sumber daya utama tempat menyimpan dan memproses web server, <i>database</i> , dan konten digital.
2	Komputer/Laptop <i>Client</i>	1	Komputer <i>client</i> yang digunakan untuk <i>develop</i> dan uji fungsi platform sistem.
3	Smartphone <i>Client</i>	2	Smartphone yang digunakan untuk uji fungsi <i>platform</i> sistem berbasis mobile.

## D. IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi sistem baik komponen infrastruktur sampai dengan pengembangan platform sistem berbasis website dan aplikasi mobile berpedoman pada SDLC (*Software Development Life Cycle*).

### 1. Desain Skema

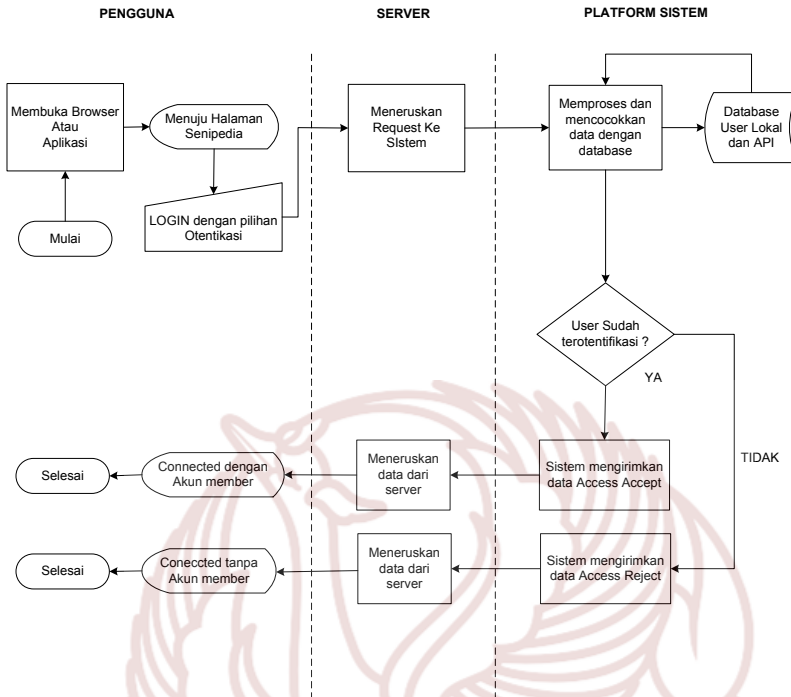
Desain skema merupakan alur proses *supply chain* kinerja sistem yang harus ada ada di senipedia, agar platform yang dikembangkan dapat diakses melalui internet. Selain user/pengguna dengan *device* diperlukan perangkat server yang terhubung dengan internet. Didalamnya memiliki web *server*, *database*, dan API untuk dapat terhubung menggunakan fitur-fitur *vendor* internet lainnya. Seperti gambar berikut ini :



Gambar 4.2. Desain Skema

## 2. Desain Sistem

Setelah membuat rancangan skema desain, selanjutnya adalah membuat rancangan sistem baru yang akan diimplementasikan, sehingga menjadi acuan platform sistem yang ada di senipedia. Dalam perancangan ini menggunakan diagram alur untuk menggambarkan sekaligus mendefinisikan alur dan fungsi sistem yang diimplementasikan, Gambar 4.3 merupakan Desain Sistem dengan Otentikasi Member, dan Gambar 4.4. merupakan Desain Sistem dengan Otentikasi *Administrator*.

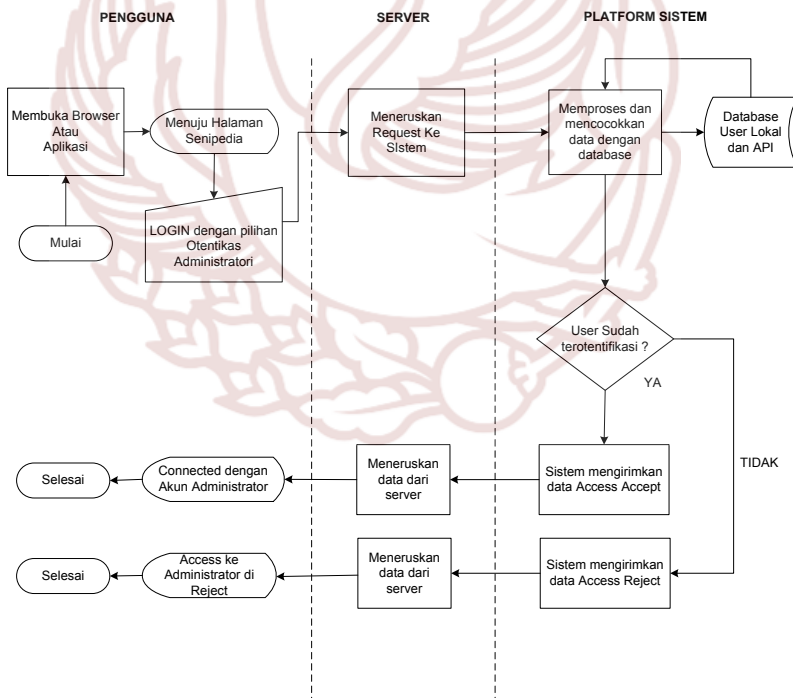


Gambar 4.3. Desain Sistem dengan Otentikasi Member

Diagram alur sesuai dengan gambar 4.3 dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Pada saat pengguna akan masuk ke halaman senipedia dan memanfaatkan fitur login member, diwajibkan melakukan input kombinasi *otentikasi user yang telah disediakan*.
- *Username* dan *password* tersebut akan diterima oleh server, kemudian diteruskan atau di *forward* ke platform sistem yang bertugas melakukan *otentikasi member*.

- Setelah diterima *platform* sistem, data *username* dan *password* tersebut dicocokkan dengan daftar *username* dan *password* yang tersimpan di database lokal dan API.
- Jika ditemukan kecocokan data, maka sistem otentikasi akan mengirimkan paket *access accept*. Kemudian paket ini yang selanjutnya di kirimkan ke server, dan mengirimkan respon halaman member pada pengguna.
- Jika tidak ditemukan kecocokan, maka server otentikasi mengirimkan paket *access reject*. Kemudian paket ini yang selanjutnya di kirimkan ke server, dan mengirimkan respon halaman publik.



Gambar 4.4. Desain Sistem dengan Otentikasi Administrator

Diagram alur sesuai dengan gambar 4.4 dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Pada saat pengguna akan masuk ke halaman senipedia dan memanfaatkan fitur login administrator, diwajibkan melakukan input kombinasi *otentikasi user yang telah disediakan*.
- *Username* dan *password* tersebut akan diterima oleh server, kemudian diteruskan atau di *forward* ke platform sistem yang bertugas melakukan otentikasi akun *administrator*.
- Setelah diterima *platform* sistem, data *username* dan *password* tersebut dicocokkan dengan daftar *username* dan *password* yang tersimpan di database lokal dan API.
- Jika ditemukan kecocokan data, maka sistem otentikasi akan mengirimkan paket *access accept*. Kemudian paket ini yang selanjutnya di kirimkan ke server, dan mengirimkan respon halaman *administrator* pada pengguna.
- Jika tidak ditemukan kecocokan, maka server otentikasi mengirimkan paket *access reject*. Kemudian paket ini yang selanjutnya di kirimkan ke server, dan mengirimkan respon halaman publik.

### 3. Desain Antar Muka/User Interface

Setelah dilaksanakan desain sistem, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan desain Antar Muka/*User Interface* untuk *platform* senipedia berbasis website dan aplikasi.



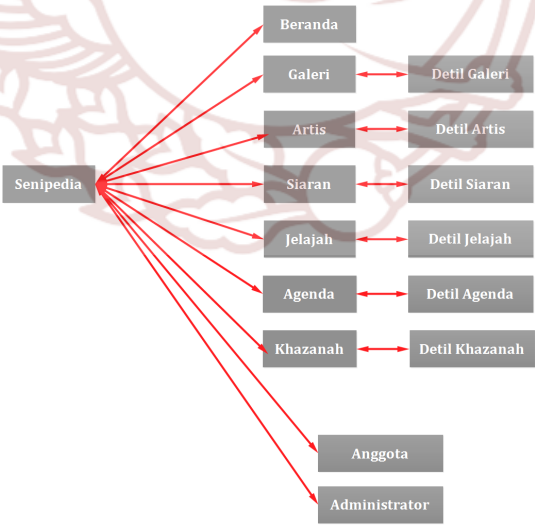
### 3.1 Hirarki Fitur Utama Desain Antar Muka

Sistem senipedia terdapat menu atau fitur utama yang menjadi sitemap *page*/halaman. Diantaranya :

Tabel 4.4. Fitur Utama Desain Antar Muka

No	Menu atau Fitur	Keterangan
1	Beranda	Berisi teks, image
2	Galeri	Berisi teks, image
3	Artis	Berisi teks, image
4	Siaran	Berisi teks, image, video
5	Jelajah	Berisi teks, image
6	Agenda	Berisi teks, image
7	Khazanah	Berisi teks, image
8	Lainnya	Berisi teks, image

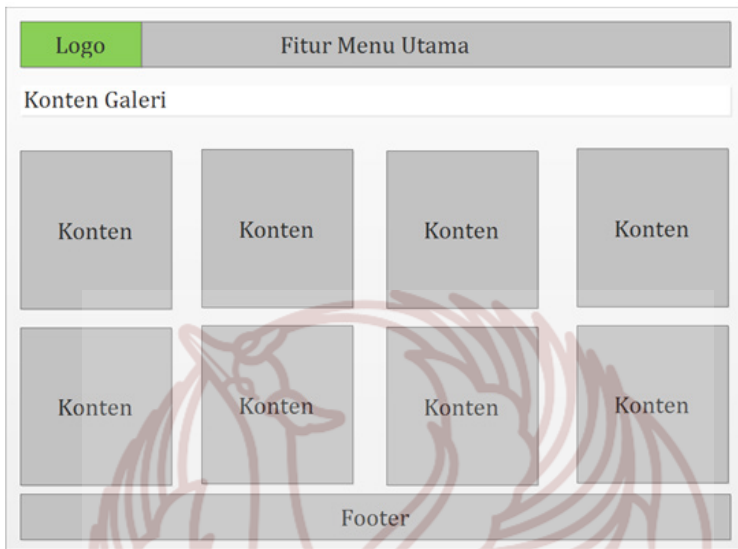
Dari Tabel 4.4. Fitur Utama Desain Antar Muka, maka dapat selanjutnya membuat hirarki page yang diperlukan dalam pengembangan platform sistem di senipedia.



Gambar 4.5. Fitur Utama Desain Antar Muka

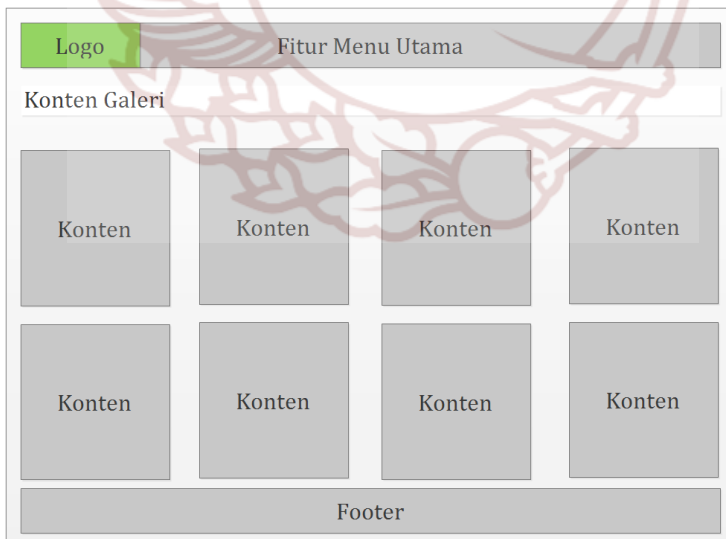
### 3.2 Desain Antar Muka/User Interface (UI) Website

- Beranda



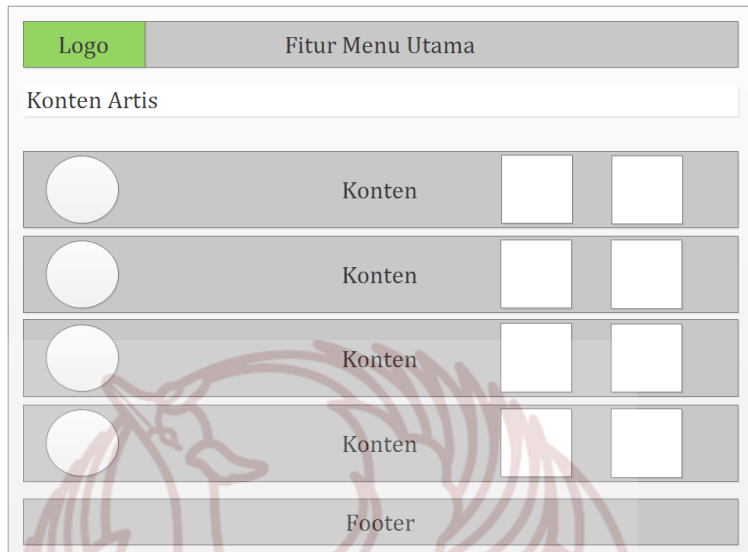
Gambar 4.6. Layout UI Beranda]

- Galeri



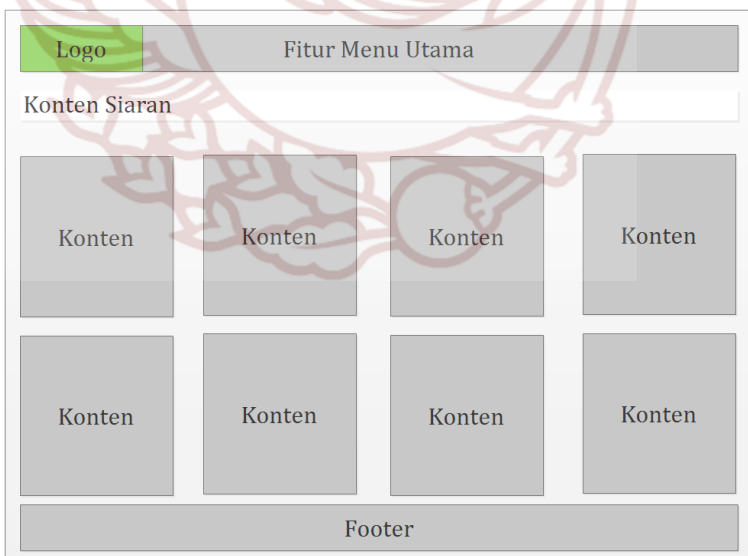
Gambar 4.7. Layout UI Galeri

- Artis



Gambar 4.8. Layout UI Artis

- Siaran



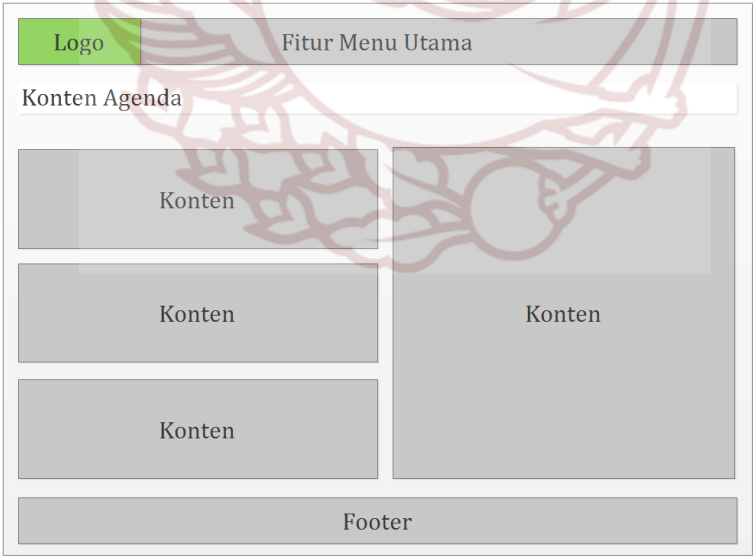
Gambar 4.9. Layout UI Siaran

- Jelajah



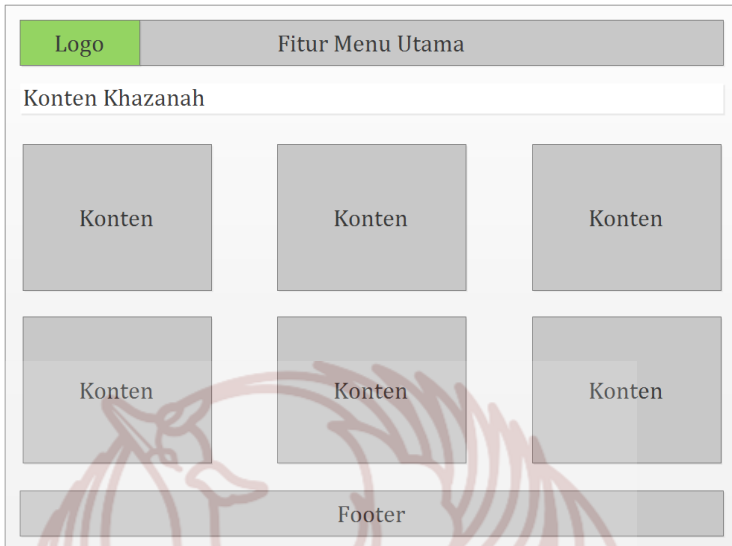
Gambar 4.10. Layout UI Siaran

- Agenda



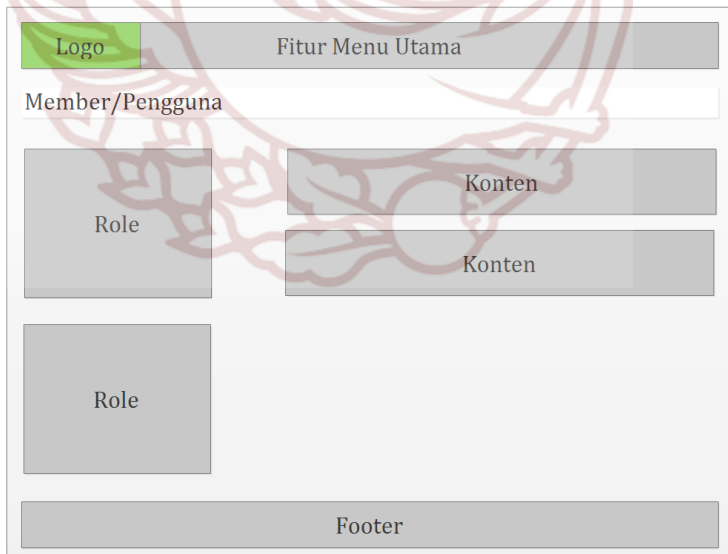
Gambar 4.11. Layout UI Agenda

- Khazanah



Gambar 4.12. Layout UI Khazanah

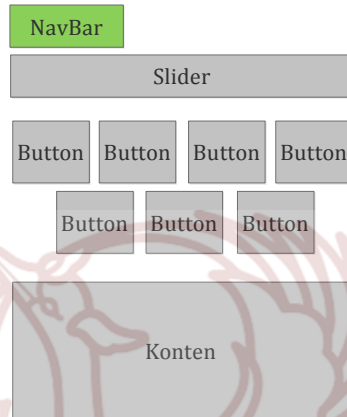
- Halaman Pengaturan Pengguna



Gambar 4.13. Layout UI Beranda

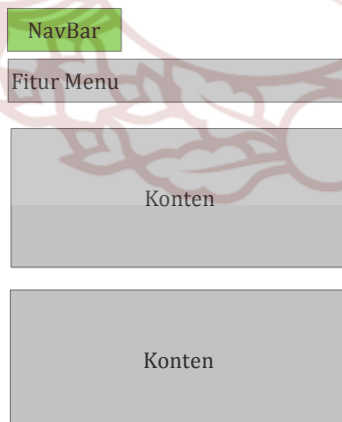
### 3.3 Desain Antar Muka/User Interface (UI) Aplikasi *Mobile*

- Beranda /*Landing Page*



Gambar 4.14. Layout UI Beranda

- Halaman Fitur Menu Utama



Gambar 4.15. Layout Fitur Menu Utama

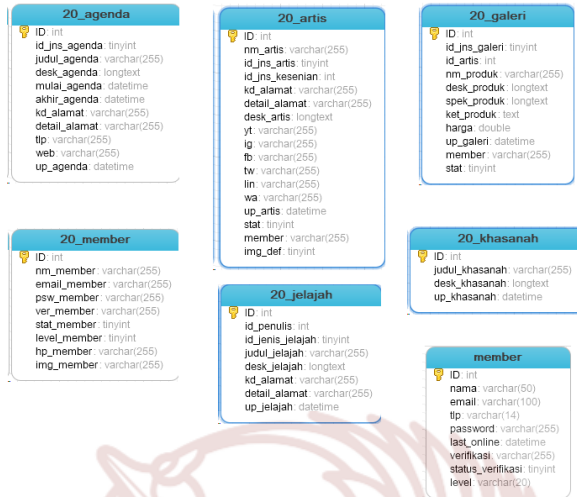
#### **4. Perancangan dan Implementasi *Database* Sistem**

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data, untuk menyimpan segala informasi kekomputer menggunakan data. MySQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada *database*, selain itu MySQL dikenal sebagai sistem yang efisien dan *reliable*, proses *query* cepat dan mudah, sehingga cocok digunakan untuk aplikasi berbasis web, (Hasugian,2018).

Platform sistem tata kelola digital di senipedia memerlukan perancangan database, agar relasi dan traksaksional pada sisi DBMS (Database Management System) dengan platform website dapat sinkron dan berjalan dengan baik. Dalam perancangan database berpedoman pada apa yang ada pada fitur utama dan fitur pengguna pada platform website.

##### **4.1 Database dengan Fungsi Transaksional**

Database dengan table transaksional untuk menyimpan record data, yang komponen didalamnya akan berelasi dengan table referensi.



Gambar 4.16. Perancangan dan Implementasi Database *table* transaksional

## 4.2 Database dengan Fungsi Referensi

Database dengan table transaksional untuk menyimpan master record record kode referensi, yang komponen didalamnya akan berelasi dengan table transaksional.



Gambar 4.17. Perancangan dan Implementasi Database *table* referensi



## 5. Perancangan dan Implementasi Platform Sistem

### 5.1 Perancangan dan Implementasi Platform Website

- Platform Sistem Beranda



```

<?php array_keys($arrKeys = array_keys($_GET));if (empty($arrKeys)) {include "20redirect.php";} ?>
<div class="col-md-6 popular-tengah" align="center">
  <div class="card mb-3">
    <div id="img-pop"></div>
    <div class="card-body">
      <div class="row">
        <div class="col-md-2 col-3 pt-3">
          <h1 class="tebal hitam tengah m-0 p-0 mt-2" id="tgl-pop"></h1>
          <h7 class="tebal orange tengah m-0 p-0" id="bln-pop"></h7>
        </div>
        <div class="col-md-10 col-9 pl-2 hr-orange kiri-1">
          <h4 class="tebal gelap rata m-0 mb-2" id="jdl-pop"></h4>
          <p class="abu-2 rata m-0" id="des-pop"></p>
          <h6 class="tebal orange rata m-0 mt-2" id="tmp-pop"></h6>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="card mb-3">
    <div id="img-pop-2"></div>
    <div class="card-body">
      <div class="row">
        <div class="col-md-2 col-3 pt-3">
          <h1 class="tebal hitam tengah m-0 p-0 mt-2" id="tgl-pop-2"></h1>
          <h7 class="tebal orange tengah m-0 p-0" id="bln-pop-2"></h7>
        </div>
        <div class="col-md-10 col-9 pl-2 hr-orange kiri-1">
          <h4 class="tebal gelap rata m-0 mb-2" id="jdl-pop-2"></h4>
          <p class="abu-2 rata m-0" id="des-pop-2"></p>
          <h6 class="tebal orange rata m-0 mt-2" id="tmp-pop-2"></h6>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

```

if(isset($_POST["a2galeri"])) & $strlen($_POST["a2galeri"])>0)
{
    $db = new MySQLdb (SRV_INDUK, DB_USER, DB_PASSWORD, DB_SP);
    $db->where ("stat", 1);
    $db->orderBy ("20_galeri.up_galeri","desc");
    $spgaleri = $db->get ("20_galeri",4);
    if ($spgaleri->count > 0)
    {
        $array_data = array();
        foreach ($spgaleri as $galeri) {
            $db->where ("ID", $galeri["id_artis"]);
            $artis = $db->getOne ("20_artis");
            $db->where ("ID", $artis["id_jns_kesenian"]);
            $kesenian = $db->getOne ("20_ref_jns_kesenian");

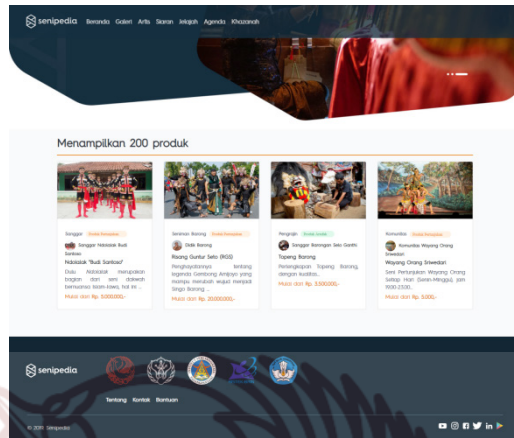
            $pP = explode("</p>",html_entity_decode(htmlspecialchars_decode($galeri["desk_produk"])));
            $pS = explode(" ",substr(trim($pP[0]),0,100));
            if (count($pS)>1) {
                $deskGaleri = str_replace("<p>","", $pS[0]);
                $akhir = count($pS)-2;
                for ($x = 1; $x <= $akhir; $x++) {
                    $deskGaleri .= " " . $pS[$x];
                }
                $deskGaleri .= "...";
            } else {
                $deskGaleri = "";
            }
        }

        $encode = base64_encode($artis["ID"].".".$artis["nm_artis"]);
        $link_artis = explode("=", $encode);

        $encode = base64_encode($galeri["ID"].".".$galeri["nm_produk"]);
        $link = explode("=", $encode);
    }
}

```

- Platform Sistem Galeri



```
function a2dFuA1 () {
    var a2dFuAldat = {a2dgaleri: "Yes"};
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: '../kontrol/galeri.php',
        crossDomain: false,
        data: a2dFuAldat,
        dataType: 'json',
        success: function(response) {
            $("#galeri").empty();
            $.each(response, function(i,n) {
                $("#galeri").append(n["galeri"]);
            });
        },
        error: function (xhr, ajaxOptions, thrownError) {
            alert(thrownError);
        }
    });
}

function a2dFuA2 () {
    var a2dFuAldat = {a2dFagegaleri: cari};
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: '../kontrol/galeri.php',
        crossDomain: false,
        data: a2dFuAldat,
        dataType: 'json',
        success: function(response) {
            $("#img-galeri").empty();
            $("#img-galeri1").empty();
            $("#img-galeri2").empty();
            $("#img-galeri3").empty();
        }
    });
}
```

```

if(isset($_POST["a2dgaleri"]) && strlen($_POST["a2dgaleri"]>0)
{
    $db = new MySQLdb (SRV_INDUK, DB_USER, DB_PASSWORD, DB_SP);
    $db->where ("stat", 1);
    $db->orderBy ("20_galeri.up_galeri","desc");
    $spgaleri = $db->get ("20_galeri");
    if ($spgaleri->count > 0)
    {
        $array_data = array();
        foreach ($spgaleri as $galeri) {
            $db->where ("ID", $galeri["id_artis"]);
            $artis = $db->getOne ("20_artis");
            $db->where ("ID", $artis["id_jns_kesenian"]);
            $kesenian = $db->getOne ("20_ref_jns_kesenian");

            $pP = explode("</p>","html_entity_decode(htmlspecialchars_decode($galeri["desk_produk"]))");
            $pS = explode(" ",substr(trim($pP[0]),0,100));
            if (count($pS)>1) {
                $desk_galeri = str_replace("<p>","", $pS[0]);
                $akhir = count($pS)-2;
                for ($x = 1; $x <= $akhir; $x++) {
                    $desk_galeri .= " " . $pS[$x];
                }
                $desk_galeri .= "...";
            } else {
                $desk_galeri = "";
            }

            $encode = base64_encode($artis["ID"]." ".$artis["nm_artis"]);
            $link_artis = explode("=", $encode);

            $encode = base64_encode($galeri["ID"]." ".$galeri["nm_produk"]);
            $link = explode("=", $encode);
        }
    }
}

```

- Platform Sistem Artis



```

if(isset($_POST["a2bArtis"]) && strlen($_POST["a2bArtis"])>0)
{
    $db = new MySQLdb (SRV_INDUK, DB_USER, DB_PASSWORD, DB_SP);
    $db->where ("stat", 1);
    $db->orderBy ("20_artis.nm_artis","asc");
    $spArtis = $db->get ("20_artis");
    if ($spArtis->count > 0)
    {
        $array_data = array();
        foreach ($spArtis as $Artis) {
            $db->where ("ID", $Artis["id_jns_kesenian"]);
            $kesenian = $db->getOne ("20_ref_jns_kesenian");

            $pP = explode("</p>",html_entity_decode(htmlspecialchars_decode($Artis["desk_artis"])));
            $pS = explode(" ",substr(trim($pP[0]),0,100));
            if (count($pS)>1) {
                $deskArtis = $pS[0];
                $akhir = count($pS)-2;
                for ($x = 1; $x <= $akhir; $x++) {
                    $deskArtis .= " " . $pS[$x];
                }
                $deskArtis .= "...</p>";
            } else {
                $deskArtis = "";
            }

            if ($Artis["img_def"]==3) {
                $imgProfil = 'artis' . $Artis["ID"] . '-2.jpg';
                $imgProfil_1 = 'artis' . $Artis["ID"] . '-1.jpg';
                $imgProfil_2 = 'artis' . $Artis["ID"] . '.jpg';
            } elseif ($Artis["img_def"]==2) {
                $imgProfil = 'artis' . $Artis["ID"] . '-1.jpg';
                $imgProfil_1 = 'artis' . $Artis["ID"] . '.jpg';
            }
        }
    }
}

```

```

function a2bFuH1 () {
    var a2bFuH1dat = {a2bArtis: "Yes"};
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: '../kontrol/20artis.php',
        crossDomain: false,
        data:a2bFuH1dat,
        dataType: 'json',
        success:function(response) {
            $("#artis").empty();
            $.each(response, function(i,n) {
                $("#artis").append(n["artis"]);
            });
        },
        error:function (xhr, ajaxOptions, thrownError){
            alert(thrownError);
        }
    });
}

function a2bFuH2 () {
    var a2bFuH2dat = {a2bPage: cari};
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: '../kontrol/20artis.php',
        crossDomain: false,
        data:a2bFuH2dat,
        dataType: 'json',
        success:function(response) {
            $("#img-artis").empty();
            $("#img-artis1").empty();
            $("#img-artis2").empty();
            $("#img-artis3").empty();
            $("#jenis-artis").empty();
        }
    });
}

```

- Platform Sistem Siaran



```

    url: 'http://konferensi.kemendikbud.go.id',
    crossDomain: false,
    data: a2gFuAldat,
    dataType: 'json',
    success: function(response) {
        $('#siaran').empty();
        $.each(response, function(i,n) {
            $('#siaran').append(n['siaran']);
        });
        $(".vid-thumbnail").mouseover( function () {
            var getId = $(this).attr('id');
            var getPoster = $(this).attr('poster');
            var repId = getPoster.replace("jpg","gif");
            //$("#video[id="+getId+"]").attr('poster', repId);
            $(this).attr('poster', repId);
        });
        $(".vid-thumbnail").mouseout( function () {
            var getId = $(this).attr('id');
            var getPoster = $(this).attr('poster');
            var repId = getPoster.replace("gif","jpg");
            //$("#video[id="+getId+"]").attr('poster', repId);
            $(this).attr('poster', repId);
        });
    },
    error: function (xhr, ajaxOptions, thrownError) {
        alert(thrownError);
    }
});

function a2gFuA2 () {
    var a2gFuAldat = (a2gsiaran2: cari);
    $.ajax({
        type: 'POST',
    });
}

```





```

function a2cFuA1 () {
    var a2cFuA1dat = {a2cJelajah: "Yes"};
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: '../Kontrol/20jelajah.php',
        crossDomain: false,
        data:a2cFuA1dat,
        dataType: 'json',
        success:function(response){
            $('#jelahah').empty();
            $.each(response, function(i,n){
                $('#jelahah').append(n["jelajah"]);
            });
        },
        error:function (xhr, ajaxOptions, thrownError){
            alert(thrownError);
        }
    });
}

```

```

function a2cFuA2 () {
    var a2cFuA2dat = {a2cPageJelajah: cari};
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: '../Kontrol/20jelajah.php',
        crossDomain: false,
        data:a2cFuA2dat,
        dataType: 'json',
        success:function(response){
            $('#img-jelajah').empty();
            $('#img-jelajah1').empty();
            $('#img-jelajah2').empty();
            $('#img-jelajah3').empty();
            $('#jenis-jelajah').empty();
        }
    });
}

```

```

$db->orderBy ("20_jelajah.up_jelajah","desc");
$spJelajah = $db->get ("20_jelajah");
if ($spJelajah->count > 0)
    $array_data = array();
    foreach ($spJelajah as $jelajah) {
        $db->where ("ID", $jelajah["id_penulis"]);
        $kesenian = $db->getOne ("20_penulis");

        $pP = explode("</p>", addslashes($jelajah["desk_jelajah"]));
        $pS = explode(" ", substr(trim($pP[0]), 0, 90));
        if (count($pS) > 1) {
            $deskjelajah = str_replace("<p>", "", $pS[0]);
            $akhir = count($pS) - 2;
            for ($x = 1; $x <= $akhir; $x++) {
                $deskjelajah .= " " . $pS[$x];
            }
            $deskjelajah .= "...";
        } else {
            $deskjelajah = "";
        }

        $pJ = explode(" ", substr(trim($jelajah["judul_jelajah"]), 0, 40));
        if (count($pJ) > 1) {
            $JdJelajah = str_replace("<p>", "", $pJ[0]);
            $akhir = count($pJ);
            for ($x = 1; $x <= $akhir; $x++) {
                $JdJelajah .= " " . $pJ[$x];
            }
            $JdJelajah .= "...";
        } else {
            $JdJelajah = "";
        }
    }
}

```



- Platform Sistem Agenda



```
$.ajax({
  type: 'POST',
  url: '../kontrol/20agenda.php',
  crossDomain: false,
  data: a2fFuIdat,
  dataType: 'json',
  success: function(response) {
    $("#agenda").empty();
    $.each(response, function(i,n) {
      $("#agenda").append(n["agenda"]);
    });
  },
  error: function(xhr, ajaxOptions, thrownError){
    alert(thrownError);
  }
});

function a2fFuIdat () {
  var a2fFuIdat = (a2fAgendaDekat: cari);
  $.ajax({
    type: 'POST',
    url: '../kontrol/20agenda.php',
    crossDomain: false,
    data: a2fFuIdat,
    dataType: 'json',
    success: function(response) {
      $("#agenda-dekat").empty();
      $.each(response, function(i,n) {
        $("#agenda-dekat").append(n["agenda-dekat"]);
      });
    },
    error: function(xhr, ajaxOptions, thrownError){
      alert(thrownError);
    }
  });
}
```

```

if ($apagenda->count > 0)
{
    $array_data = array();
    $no=1;
    foreach ($apagenda as $agenda) {
        $pF = explode("/", $agenda["desk_agenda"]);
        $pS = explode(" ", substr(trim($pF[0]), 0, 10));
        if (count($pS) > 1) {
            $deskagenda = str_replace("pF", "", $pS[0]);
            $akhir = count($pS)-1;
            for ($x = 1; $x <= $akhir; $x++) {
                $deskagenda .= " " . $pS[$x];
            }
            $deskagenda .= "...";
        }
        else {
            $deskagenda = "";
        }

        $encode = base64_encode($agenda["ID"]."-".$agenda["judul_agenda"]);
        $link = explode("-", $encode);

        if ($no==1) {
            $row1="div class='row bg-white kisi-1 hr-orange p-3 m-2 mb-4'>div class='col-md-3 pt-3 pb-3' align='center'>";
        }
        else {
            $row1="div class='row bg-white p-3 m-2 mb-4'>div class='col-md-3 pt-3 pb-3' align='center'>";
        }

        $row2="div class='tebal orange tengah'>". date("d m y", strtotime($agenda["mulai_agenda"])) . "</div>div class='tebal hitam tengah'>". date("d m y", strtotime($agenda["akhir_agenda"])) . "</div>div class='col-md-10'>div class='row'>";
        $row3="div class='col-md-8'>div class='tebal gelap mb-2'>a href='/$agenda8($link[0]).'$'>". $agenda["judul_agenda"] . "</a>div class='col-md-2'>". $deskagenda . "</div>";
        $row4="div class='tebal orange mb-2'>img src='/$agenda8($link[0]).'$'>". date("H.i", strtotime($agenda["mulai_agenda"])) . " - " . date("H.i", strtotime($agenda["akhir_agenda"])) . " Waktu Setempat</div>";
        $row5="div class='col-md-4 p-0'>";
    }
}

```

- Platform Sistem Khazanah



```

        url: "../kontrol/20khasanah.php",
        crossDomain: false,
        data:a2dFullidat,
        dataType: 'json',
        success:function(response){
            $("#khasanah").empty();
            $.each(response, function(i,n){
                $("#khasanah").append(n["khasanah"]);
            });
        },
        error:function(xhr, ajaxOptions, thrownError){
            alert(thrownError);
        }
    });
}

function a2dFullidat () {
    var a2dFullidat = (a2dPagekhasanah: cari);
    $.ajax({
        type: 'POST',
        url: "../kontrol/20khasanah.php",
        crossDomain: false,
        data:a2dFullidat,
        dataType: 'json',
        success:function(response){
            $("#img-khasanah").empty();
            $("#judul-khasanah").empty();
            $("#desk-khasanah").empty();
            $.each(response, function(i,n){
                $("#img-khasanah").append(n["img-khasanah"]);
                $("#judul-khasanah").append(n["judul-khasanah"]);
                $("#desk-khasanah").append(n["desk-khasanah"]);
            });
        },
    });
}

```

```

$db->queryBy ("20_khasanah.op_khasanah","desk");
$pkhasanah = $db->get ("20_khasanah");
if ($pkhasanah->count() > 0) {
    $array_data = array();
    foreach ($pkhasanah as $khasanah) {
        $pp = explode("*/", $khasanah["desk_khasanah"]);
        $pd = explode(" ", substr(trim($pd[0]), 0, 100));
        if (count($pd) > 1) {
            $desk_khasanah = str_replace("p*", "", $pd[0]);
            $akhir = count($pd) - 1;
            for ($i = 1; $i <= $akhir; $i++) {
                $desk_khasanah .= " " . $pd[$i];
            }
            $desk_khasanah = "...";
        } else {
            $desk_khasanah = "...";
        }
    }
    $encode = base64_encode($khasanah["ID"].".".$khasanah["judul_khasanah"]);
    $link = explode("=", $encode);
    $row1 = "div class='col-md-4 xl-0 pl-0 m-2 mb-3'>div class='card m-0'>";
    if (file_exists("../img/khasanah/khasanah/".$khasanah["ID"].".jpg")) {
        $img1 = "a href='../khasanah'>link[0].<img src='../img/khasanah/khasanah/".$khasanah["ID"].".jpg' class='card-img-top' alt='khasanah'></a>";
    } else {
        $img1 = "...";
    }
    $row2 = "div class='card-body bg-white m-0 pt-0 pl-0 pr-0 pb-3'>";
    $row4 = "div class='card-body bg-white m-0 pt-0 pl-0 pr-0 pb-3'>";
    $row4 = "div class='card-body bg-white m-0 pt-0 pl-0 pr-0 pb-3'>";
    $desk_khasanah = "</div></div></div></div>";
}

```

## • Platform Sistem API Otentikasi

**Tertarik jelajahi keberagaman seni di Indonesia ?**

Bergabung bersama Senipedia untuk mendapatkan informasi terkait perkembangan seni di Indonesia

[Masuk dengan akun Google](#)

```

session_start();

$client = new Google_Client();
$client->setAuthConfigFile('client_secret.json');
$client->setRedirectUri("https://senipedia.com/member.php");
$client->setScopes(array(
    "https://www.googleapis.com/auth/plus.login",
    "https://www.googleapis.com/auth/userinfo.email",
    "https://www.googleapis.com/auth/userinfo.profile",
    "https://www.googleapis.com/auth/plus.me"
));

if (!isset($_GET['code'])) {
    $auth_url = $client->createAuthUrl();
    header('Location: ' . filter_var($auth_url, FILTER_SANITIZE_URL));
} else {
    $client->authenticate($_GET['code']);
    $_SESSION['access_token'] = $client->getAccessToken();

    try {
        $oAuth = new Google_Service_Oauth2($client);
        $userData=$oAuth->userinfo_v2_me->get();
        $_SESSION['senipedia_email'] = $userData["email"];
        setcookie("senipedia_email", $userData["email"], time()+2592000);
        $_SESSION['senipedia_nama'] = $userData["name"];
        $_SESSION['senipedia_id'] = $userData["id"];
        $_SESSION['senipedia_foto'] = $userData["picture"];

        $db = new MySQLiDB (SRV_INDUK, DB_USER, DB_PASSWORD, DB_SP);
        $db->where ("email_member", $userData["email"]);
        $spCookies = $db->getOne ("20_member");
        if (!$spCookies["ID"]) {

```

- Platform Sistem Pengguna



```

$('#pills-unggah-up').on('click', '.tab-artis', function (e) {
    e.preventDefault()
    a2mFuAl ();
})

$('#pills-artis-data').on('click', '#pills-unggah-tab', function (e) {
    e.preventDefault()
    $('#pills-artis-form').hide();
    $('#pills-artis-data').hide();
    $('#pills-artis-up').show();
    $('#tab-galeri').hide();
    $('#tab-artis').show();
    var getId = $(this).closest('.tampil-artis').attr('id');
    $('#img-id, #idBahanCrop').val(getId);
    $('#img-folder, #crop-folder').val("artis");
    $('#img-size').val(600);
    $('#ketUnggah').empty();
    $('#ketUnggah').append("Ukuran file Max 5 MB, Resolusi minimal 600x600 pixel");
    //alert (getId);
})

$('#pills-artis-data').on('click', '#a2mTblUp1', function (e) {
    e.preventDefault()
    $('#img-no, #crop-no').val(1);
})
$('#pills-artis-data').on('click', '#a2mTblUp2', function (e) {
    e.preventDefault()
    $('#img-no, #crop-no').val(2);
})
$('#pills-artis-data').on('click', '#a2mTblUp3', function (e) {
    e.preventDefault()
    $('#img-no, #crop-no').val(3);
})

```

```

if(isset($_POST["nm_artis"])) && strlen($_POST["nm_artis"])>0)
{
    $nm_artis = filter_var($_POST["nm_artis"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $id_jns_artis = filter_var($_POST["id_jns_artis"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $id_jns_keenian = filter_var($_POST["id_jns_keenian"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $kd_alamat = filter_var($_POST["kd_alamat"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $detail_alamat = filter_var($_POST["detail_alamat"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $desk_artis = filter_var(htmlentities(strip_tags($_POST["desk_artis"])));
    $yg = filter_var($_POST["yg"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $tg = filter_var($_POST["tg"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $fd = filter_var($_POST["fd"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $fw = filter_var($_POST["fw"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $hla = filter_var($_POST["hla"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $wa = filter_var($_POST["wa"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $ID = filter_var($_POST["ID"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);
    $proses = filter_var($_POST["proses"],FILTER_SANITIZE_STRING, FILTER_FLAG_STRIP_HIGH);

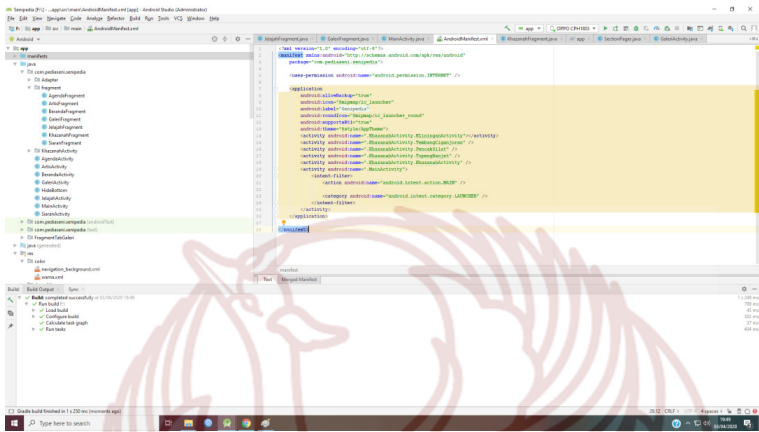
    $db = new MySQLiDB (SRV_INDB, DB_USER, DB_PASSWORD, DB_SP);
    $db->where ("nm_artis", $nm_artis);
    $spArtis = $db->getOne ("ID_artis");

    $data = array ("nm_artis" => $nm_artis,
                  "id_jns_artis" => $id_jns_artis,
                  "id_jns_keenian" => $id_jns_keenian
    );
}

```

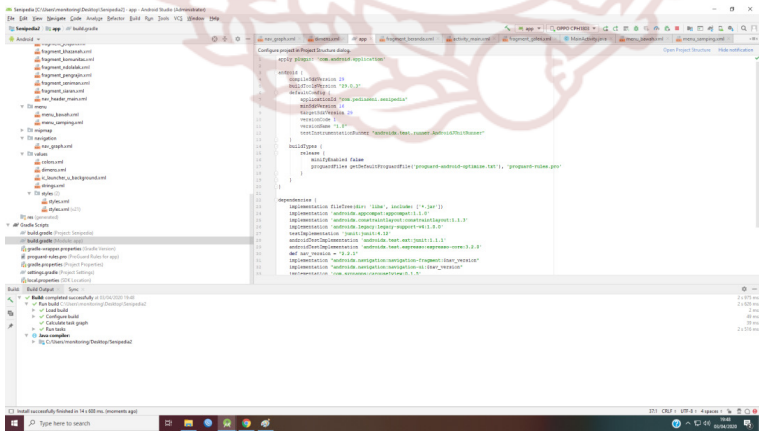
# 5.2 Percancangan dan Implementasi Platform Aplikasi Mobile

- *Manifest general* dalam pengembangan aplikasi mobile berupa *activity*



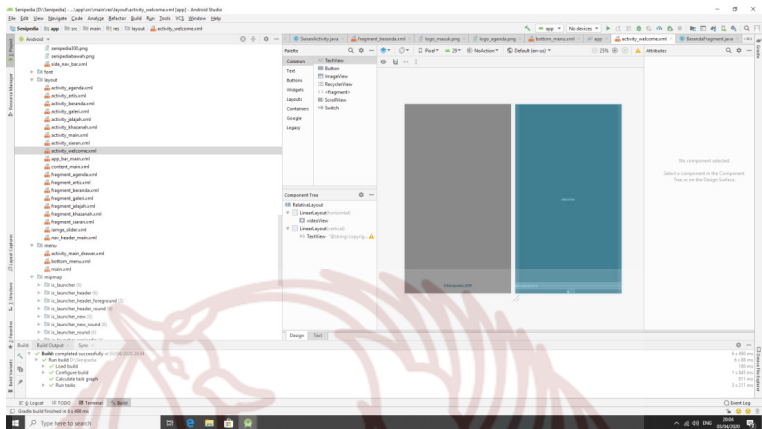
Gambar 4.16. Manifest general dalam pengembangan aplikasi

- Bagian *gradle* berisi *repository* komponen seperti *bottom navigation*, *navigation drawer*, dan komponen pendukung.



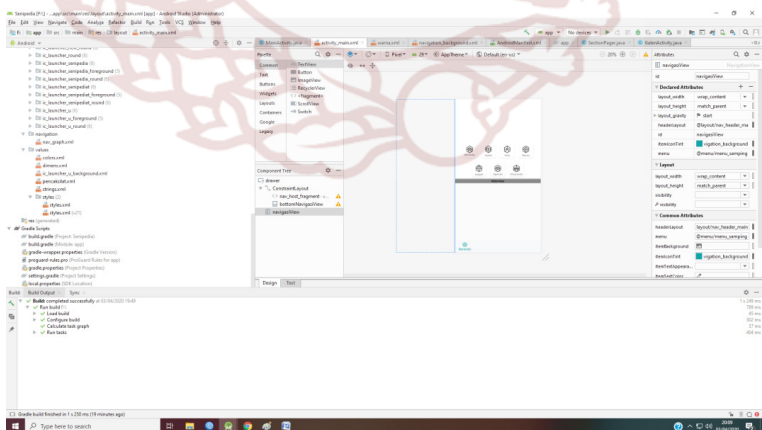
Gambar 4.17. *Repository* komponen dalam pengembangan aplikasi

- Tahap proses desain *splash view* Ini adalah tampilan awal dari *menu welcome* senipedia yang berisikan video view dan *Textview* dalam satu *layout*



Gambar 4.18. Desain *splash view* komponen dalam pengembangan aplikasi

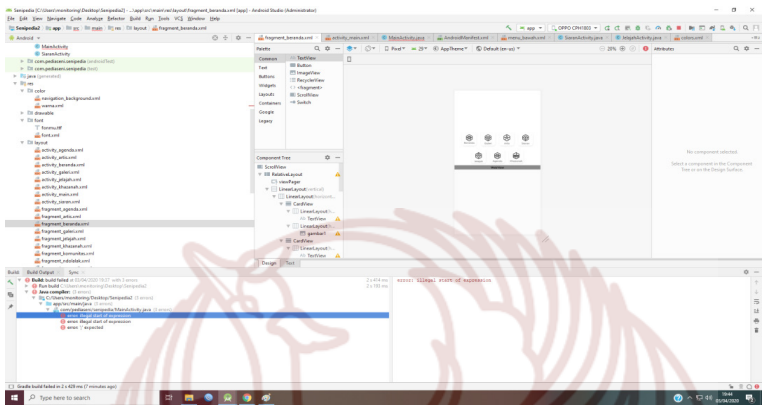
Desain main *activity* merupakan bagian menu awal setelah *welcome* screen, kemudian diarahkan ke halaman menu beranda



Gambar 4.19. Desain *screen beranda* dalam pengembangan aplikasi

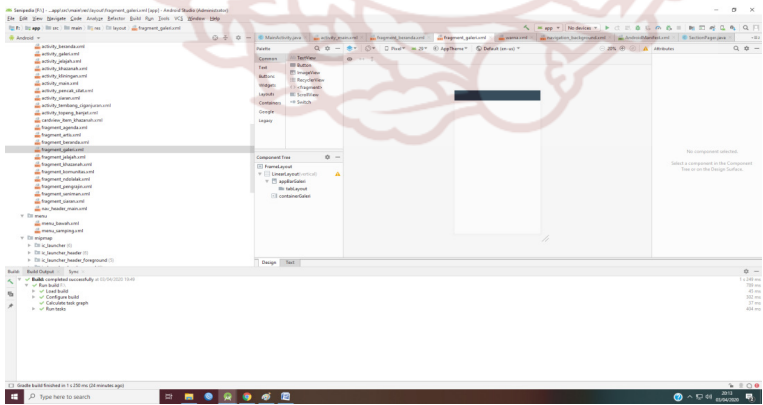


Merancang menu *fragmen* beranda terdiri atas : *toggle navigation*, *carouse lview* yang berisi gambar *slider*, item *image view* yang akan digunakan untuk ke *activity* yang akan dituju, dan *webview* dari *platform* sistem website.



Gambar 4.19. *Desain fragmen* beranda dalam pengembangan aplikasi

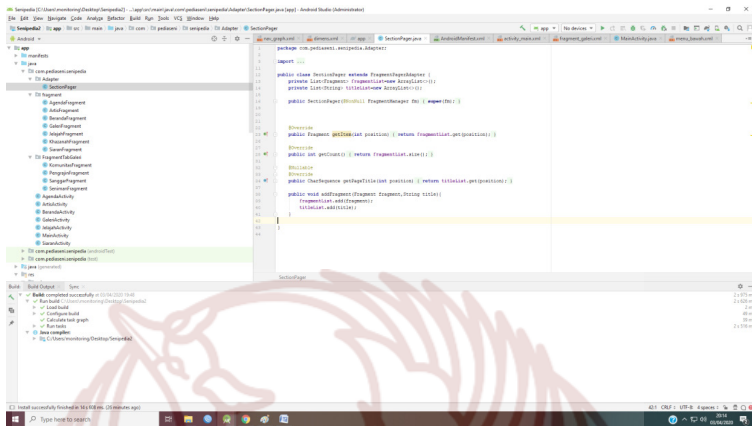
*Fragment* untuk setiap menu fitur utama yang memiliki komponen pendukung, seperti : *appbar*,*tab layout*,dan *web view*.



Gambar 4.20. *Desain fragmen menu* fitur utama beranda dalam pengembangan aplikasi



- Merancang *section pager adapter* berfungsi sebagai *bridge* antar fragmen *tab layout*.



Gambar 4.21. Desain *pager adapter* menu fitur utama beranda dalam pengembangan aplikasi

## Pengujian Sistem

### 5.3 Pengujian Fungsionalitas dan Pengujian Validitas

Menggunakan pengujian dengan metode *Black-Box* pada platform sistem website senipedia yang akan dibuat. Pengujian ini memfokuskan pada keperluan fungsional dari sistem, dan dapat mengetahui seberapa ketepatan kinerja fitur yang ada.

Pada tahap ini pengujian sistem kondisi data normal dengan menginventarisir beberapa kode url yang ada dalam fitur utama yang memiliki kode unik yang akan diterjemahkan dalam bahasa pemrograman di sistem. Kode input dijalankan di browser random dari perangkat laptop/pc dan smartphone yang terkoneksi dengan internet :

- Menampilkan halaman Galeri dengan kode input IDN1 url : <https://senipedia.com/?galeri@>
- Menampilkan halaman Siaran dengan kode input IDN2 url : <https://senipedia.com/?siaran@>
- Menampilkan halaman Jelajah dengan kode input IDN3 url : <https://senipedia.com/?jelajah@>
- Menampilkan halaman konten jelajah dengan judul “Konektivitas Kebudayaan Lewat Srawung Seni Candi” dengan kode input IDN4 url : <https://senipedia.com/?jelajah@MTFfS29uZWt0aXZpdGFzIEtYn-VkYXlhYW4gTGV3YXQgU3Jhd3VuZyBTZW5pIENhbmRp>
- Menampilkan halaman konten khazanah dengan judul “Jaipongan” dengan kode input ID5 url : <https://senipedia.com/?khazanah@OF9KYWlwb25nYW4>

Selanjutnya tahap pengujian sistem kondisi data salah dengan menginventarisir beberapa kode url yang ada dalam fitur utama yang memiliki kode unik yang telah diterjemahkan dalam bahasa pemrograman :

- Menampilkan halaman Galeri dengan kode input IDS1 url : <https://senipedia.com/?galeeri@>
- Menampilkan halaman Siaran dengan kode input IDS2 url : <https://senipedia.com/?siaraan@>
- Menampilkan halaman Jelajah dengan kode input IDS3 url : <https://senipedia.com/?jelazah@>
- Menampilkan halaman konten jelajah dengan judul “Konektivitas Kebudayaan Lewat Srawung Seni Candi” dengan kode input IDS4 url : <https://senipedia.com/?jelajah@MTFfS29uZWt0aXZpdGFzIEtYn-VkYXlhYW4gTGV3YXQgU3Jhd3VuZyBT5ZW5pI-ENhbmRp>

- Menampilkan halaman konten khazanah dengan judul “Jaipongan” dengan kode input IDS5 url : <https://senipedia.com/?khazanah@OF9KYWlwb525nYW4>

Tabel 4.5. Uji Fungsi

Uji Fungsi dengan Kondisi Data Normal/Ideal			
Data Input	Kondisi Ideal	Pengamatan	Kesimpulan
IDN1	Menampilkan halaman Galeri	Tampil halaman Galeri	Sesuai
IDN2	Menampilkan halaman Siaran	Tampil halaman Siaran	Sesuai
IDN3	Menampilkan halaman Jelajah	Tampil halaman Jelajah	Sesuai
IDN4	Menampilkan halaman konten jelajah dengan judul “Konektivitas Kebudayaan Lewat Srawung Seni Candi”	Tampil halaman konten jelajah dengan judul “Konektivitas Kebudayaan Lewat Srawung Seni Candi”	Sesuai
IDN5	Menampilkan halaman konten khazanah dengan judul “Jaipongan”	Tampil halaman konten khazanah dengan judul “Jaipongan”	Sesuai

Uji Fungsi dengan Kondisi Data Salah			
Data Input	Kondisi Ideal	Pengamatan	Kesimpulan
IDS1	Menampilkan halaman beranda	Tampil halaman beranda/ kosong (N/A)	Sesuai
IDS2	Menampilkan halaman beranda	Tampil halaman beranda/kosong (N/A)	Sesuai
IDS3	Menampilkan halaman beranda	Tampil halaman beranda/ kosong (N/A)	Sesuai
IDS4	Menampilkan halaman kosong (N/A)	Tampil halaman kosong (N/A)	Sesuai
IDS5	Menampilkan halaman kosong (N/A)	Tampil halaman kosong (N/A)	Sesuai






## 5.4 Pengujian Kinerja Sistem

Melakukan uji kinerja dengan cara memonitoring performa web *service* pada server dalam satu waktu, dengan beberapa sampel akses data. Sehingga diketahui ada potensi *bottleneck* sistem atau tidak saat diimplementasikan.

Pengukuran kinerja layanan web dapat dilakukan berdasarkan *latency* yang merupakan lama waktu yang diperlukan dari pengiriman permintaan oleh klien sampai menerima hasil permintaan tersebut dari server, (Yogiswara, Wijono, & Dachlan, H. S., 2014).

Pengujian kinerja untuk sistem ini menggunakan alat dari <https://tools.pingdom.com> yang menyediakan jalur server dari berapa negara pilihan. Performa sebuah sistem website juga dipengaruhi seberapa besar konten yang dimiliki, misalkan ukuran *image*, file, dsb. Pengujian dilakukan pada tanggal 31 Maret 2020 waktu 21:20 – 21:50 WIB.

Tabel 4.6. Pengujian Kinerja Sistem

No	Dari Jalur Server	Hasil		
1	Europe-Germany-Frankfurt		Performance grade <b>B 86</b>	Page size <b>6.0 MB</b>
			Load time <b>3.31 s</b>	Requests <b>82</b>
2	Asia-Japan-Tokyo		Performance grade <b>B 83</b>	Page size <b>6.2 MB</b>
			Load time <b>2.51 s</b>	Requests <b>80</b>
3	North America-USA-Washington DC		Performance grade <b>B 86</b>	Page size <b>6.4 MB</b>
			Load time <b>3.69 s</b>	Requests <b>81</b>
4	Pacific-Australia-Sydney		Performance grade <b>B 83</b>	Page size <b>6.3 MB</b>
			Load time <b>5.26 s</b>	Requests <b>81</b>
5	South America-Brazil-Sao Paulo		Performance grade <b>B 83</b>	Page size <b>6.0 MB</b>
			Load time <b>11.15 s</b>	Requests <b>80</b>

Dari Tabel 4.6. Pengujian Kinerja Sistem rata-rata performa dinilai B, dan dapat diartikan bahwa platform sistem yang dikembangkan masuk dalam kriteria baik.

Pada saat pengujian kinerja sistem yang dilakukan pada tanggal 31 Maret 2020 waktu 21:20 – 21:50 WIB, juga dipantau kinerja dari *core* mesin server yang ada, dan saat dilakukan pantauan kondisi CPU, RAM, dan kinerja DISK tidak menunjukkan tanda *critical*.

```

root@bismillah: ~
top - 21:34:48 up 52 days, 6:04, 1 user, load average: 0.00, 0.00, 0.00
Tasks: 394 total, 1 running, 393 sleeping, 0 stopped, 0 zombie
%Cpu(s): 0.0 us, 0.0 sy, 0.0 ni, 99.9 id, 0.0 wa, 0.0 hi, 0.0 si, 0.0 st
KiB Mem : 8166108 total, 360996 free, 966736 used, 6838376 buff/cache
KiB Swap: 1003516 total, 994484 free, 9032 used, 6696600 avail Mem

  PID USER      PR  NI   VIRT   RES   SHR  S  %CPU  %MEM     TIME+ COMMAND
34456 root        20   0  42068   4004   3140  R   0.7   0.0   0:00.13 top
29888 root        20   0 116252   9796   8616  S   0.3   0.1   6:40.19 vmtoolsd
34042 root        20   0     0     0     0  S   0.3   0.0   0:00.67 kworker/3:2
  1 root        20   0 185224   5956   4140  S   0.0   0.1   7:03.95 systemd
  2 root        20   0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:01.50 kthread
  3 root        20   0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:01.81 ksoftirqd/0
  5 root         0 -20     0     0     0  S   0.0   0.0   0:00.00 kworker/0:0H
  7 root        20   0     0     0     0  S   0.0   0.0 13:37.69 rcu_sched
  8 root        20   0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:00.00 rcu_bh
  9 root        rt    0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:02.82 migration/0
10 root        rt    0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:18.67 watchdog/0
11 root        rt    0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:20.02 watchdog/1
12 root        rt    0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:00.35 migration/1
13 root        20   0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:07.94 ksoftirqd/1
15 root         0 -20     0     0     0  S   0.0   0.0   0:00.00 kworker/1:0H
16 root        rt    0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:18.49 watchdog/2
17 root        rt    0     0     0     0  S   0.0   0.0   0:02.16 migration/2

```

Gambar 4.22. Pemantauan Kinerja Core Mesin Server

## BAB V

### PENUTUP

Pengembangan platform website dan aplikasi senipedia sebagai tata kelola digital seni dan budaya telah berhasil dikembangkan dan sudah berjalan dengan baik sesuai hasil pengujian, dengan sistem tersebut harapannya akan menjadi *startup* menghimpun sebaran potensi seni, ragam budaya dan warna-warni kearifan lokal sebagai pelestarian, branding, dan inovasi seni budaya nusantara. Namun tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan revisi-revisi terkait dengan sistem pemrograman dan desain antar muka, untuk mendapatkan kenyamanan akses data bagi para user. Terkait dengan itu tim peneliti juga telah meminta para ahli pemrograman dan desainer website untuk melakukan analisis website senipedia, kemudian memberikan masukan kepada tim peneliti perihal kecepatan, tata letak, hubungan antar muka, dan desain.

Website senipedia juga telah terdaftar sebagai merk dagang di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Hal itu dilakukan untuk melindungi berbagai cipta karya terkait dengan nama merk dagang, desain logo, dan berbagai produk yang dihasilkan oleh senipedia baik berupa tulisan ataupun dokumentasi audio-visual.

Capaian pada tahun pertama ini akan menjadi dasar pengembangan pada tahun kedua dengan capaian sebagai berikut: 1) Desain web dan app sudah sesuai dan fungsi setiap komponen; 2) Kompatibel dengan

sistem operasi, tidak ada error dan bug; 3) App telah diuji dalam lingkungan komersial Google Store; 3) Proses komersialisasi diujicobakan pada konsumen terbatas; 4) Perancangan perangkat promosi dan penyusunan rencana bisnis; 5) Sosialisasi produk kepada masyarakat secara terbatas; dan 6) Komersialisasi skala penuh.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin. Harris, Paul. 2010, *Design Thinking*, AVA Publishing SA, Switzerland.
- Hartono, Rudi dan Yektyastuti, Resti. "Sistem Informasi Manajemen Perguruan Tinggi Berbasis Mobile Application: Integrasi Akses Informasi dalam Geng-gaman". *Seminar Nasional Sistem Informasi*. Fakultas Teknologi Informasi – UNMER Malang. 9 Agustus 2018.
- Hasugian, P. S. 2018. Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Hermawan, R., & Hidayat, A. 2016. Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus: Yayasan Ganesha Operation Sema-rang). *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 4(1).
- Howard S. Becker. 1984, *Art World*. Berkeley: University of California.
- IVAA, Mengelola Arsip Digital Seni Visual. Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia 3 Bandung, 2-4 No- vember 2010
- Jazuli, M. 2014, *Manajemen Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kartajaya, H. (2004). *Positioning, diferensiasi dan brand*. Gramedia Pustaka Utama.
- Murtono, T. (2014). Penguatan Citra Merek Batik Dengan Tipografi Vernacular. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 6(2).

- Rangkuti, F. 2013. *Strategi promosi yang kreatif dan analisis kasus*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2013. *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- Simangunsong, Agustina. 2018. "Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web". *Jurnal Mantik Penusa*, Vol. 2, No. 1 Juni. Hlm. 11-19
- Shimp, T.A. 2000. *Periklanan promosi: aspek tambahan komunikasi pemasaran terpadu (5th ed)*. Jilid I. Jakarta: Erlangga
- Terry, George R. Dan Leslie W. Rue, 2000. *Dasar-dasar Manajemen (Alih bahasa: G.A. Ticolu)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yogiswara, Y., Wijono, W., & Dachlan, H. S. 2014. *Kinerja Web Service pada Proses Integrasi Data*. *Jurnal EECCIS*, 8(1), 73-78.

## ENDNOTES

- 1 Bekker (1984) membagi praktik dalam dunia seni menjadi tiga ranah yaitu ranah produksi, distribusi dan konsumsi.